Tot.441

成就奖杯堂:《刺客信条 叛变 重制版》+《逃》全成就/白金攻略

游戏机实用技术

VGTIME



攻略透解

猫头鹰男孩

探寻漂浮大陆真正的秘密

流程攻略 + 硬币收集
+ 奖杯 / 成就说明

迪托之剑

当《塞尔达传说》遇上
ROUGELIKE

系统详解 + 战斗心得
+ 奖杯指南

研究中心

战神

战神难度通关心得

孤岛惊魂 5

关卡编辑器指南

编辑非常荐

点心世界 黄金宝藏

新闻专题

VR游戏新选择

WINDOWS MIXED REALITY
全方位体验

不止于游戏的创意理念
NINTENDO LABO
初体验

特别企划

漫谈游戏时尚主义

附赠
岁月拼盘怀旧别册

ULTRA CONSOLE GAME
2018.5A 定价:RMB 19.80
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006



塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
附赠：海拉鲁世界全图
满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘
神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘
海拉鲁世界全图
ZELDA
BREATH OF THE WILD
塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
定价
78元
包邮
淘宝端扫码购买
现已闪亮登场



一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
定价
228元
即将登场
淘宝端扫码购买



GAMER
游戏人
游戏·人
VOL. 67
大开136页+DVD光盘
特别企划
绝地求生——在争议声中大步前行
传世之书
永不停歇的雨和少年少女们的回忆
——《秋之回忆》全系列回顾
同人剧场
异度神剑2
——遗失的本质与另一个宇宙
游戏剧场 在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（六）
斑斓之书 电子游戏世界中的太空冒险史
定价
28元
包邮
淘宝端扫码购买
现已上市

TV GAME半月刊
2018.5A



©2018 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC.

总第 441 期

COVER STAFF
封面用图：战神
封面设计：雷普利

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

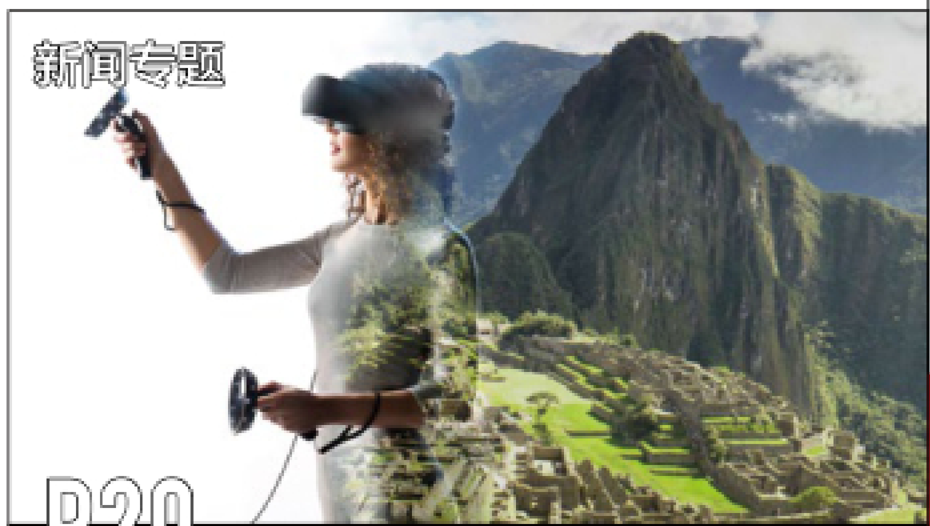
发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组版：深圳市西域图文设计有限公司
印刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 5 月 1 日
定价：人民币 19.80 元

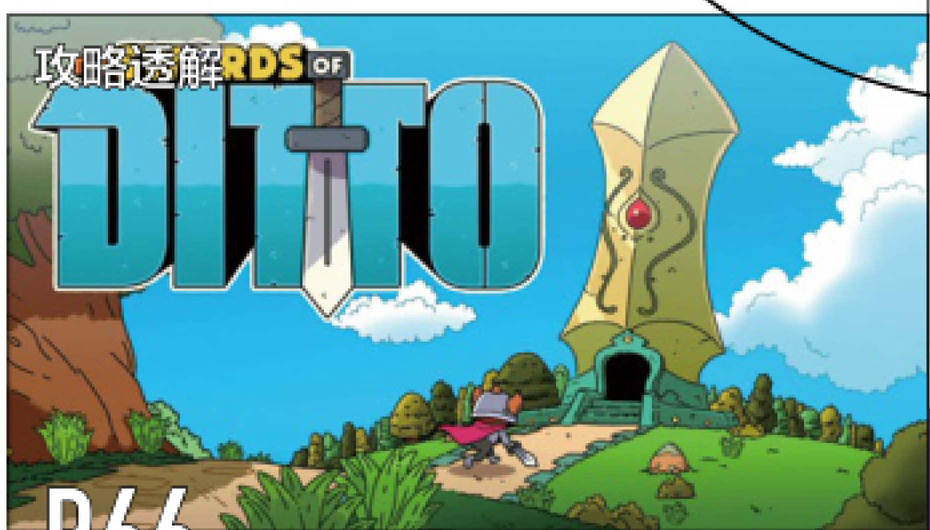
ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS



P14
Nintendo Labo初体验



P20
Windows Mixed Reality全方位体验



P66
迪托之剑



P74
猫头鹰男孩

游见识
PREVIEW & REVIEW

002 游戏情报站
005 黄金眼
006 深度视界
新闻专题
010 《底特律 化身为人》试玩+采访
014 Nintendo Labo初体验
——不止于游戏的创意理念
020 VR游戏新选择
——Windows Mixed Reality全方位体验
前线狙击
026 漫威蜘蛛侠
030 地铁 流亡
033 八道旅人
036 苍翼默示录 Cross Tag Battle
040 古墓丽影 暗影

劳拉起源三部曲最终章，确定9月登场

游技术
NOW PLAYING

编辑非常荐
042 点心世界 黄金宝藏
046 VR乐园
研究中心
048 战神
056 孤岛惊魂5
058 游戏进行时
成就奖杯堂
060 刺客信条 叛变 重制版
064 逃
攻略透解
066 迪托之剑
074 猫头鹰男孩

美国二人转的越狱复仇之旅

教你如何把北极熊塞进裤裆！

游深度
CULTURES OF GAMER

085 锤头鲨情报部
086 游朝忆日
088 游戏兵工厂
特别企划
092 漫谈游戏时尚主义
100 猎人集会所
102 闲话宝可梦
105 蒸汽时代
108 读编往来
111 天下聚会
114 小编寄语
118 新作发售表

TOPIC

任天堂财报公布 NS 全球销量达 1779 万



■古川俊太郎

任天堂在 4 月下旬公布了 2018 财年财报。其中最不出乎大家意料，却最引人注目的就是 NS 的全球累计销量达到了 1779 万，相比上一个季度结算时增长了 293 万。而 NS 的软件销量则达到了 6897 万，相比上一个季度结算时增长了 1640 万。

在这 1779 万销量中，美国地区的销量最高，达到了 714 万台，其次是 458 万台的日本，其余地区的销量合计约为 627 万。值得一提的是，NS 的销售速度和其热度成正比。它不仅是美国历史上发售后头十个月里销售速度最快的游戏主机，光在日本地区，它的首年销售速度就是 PS4 的 3 倍以上。

硬件的强势离不开软件的发挥。NS 上销量最高的游戏是 1041 万的《超级马力欧 奥德赛》，它同时也是 NS 主机上第一个销量过千万的游戏。紧随其后的还有 922 万的《马力欧赛车 8 豪华版》以及 848 万的《塞尔达传说 旷野之息》。顺便一提，今年 3 月 16 日发售的《星之卡比 新星同盟》的销量也超过了 100 万，成为了第一方游戏中第 8 个销量超过 100 万的游戏。

从数据上来看，虽然任天堂从 NS 开始就加强了和第三方的合作，但任天堂独占游戏的强大优势依然明显。销量前八的任天堂独占游戏的总销量达到了软件总销量 6897 万的 60%，如此看来第三方仍需努力啊。另外，任天堂在数字业务也得到了大幅度增长，销售额达到了 608 亿日元，同比增长了 87%。

除了财报，任天堂还发布了一些企业内的人事变动。其中现任社长君岛达己将要在 6 月 28 日卸任，之后他将担任公司顾问，届时他的职位继承者将会是 46 岁的古川俊太郎。古川俊太郎是现任任天堂取缔役、常务执行役员、经营企划室长、经营统括本部负责人以及全球市场办公室负责人。除了为 NS 的热销作出了重大贡献外，古川俊太郎还在海外任职约 10 年，对于海外市场有相当的了解。

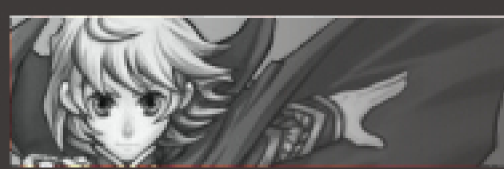
NS任天堂独占游戏销量排名前八

游戏	销量
超级马力欧 奥德赛	1041万
马里奥赛车8 豪华版	922万
塞尔达传说 旷野之息	848万
油彩军团2	602万
1-2-Switch	229万
神臂斗士	185万
异度神剑2	131万
星之卡比 新星同盟	126万



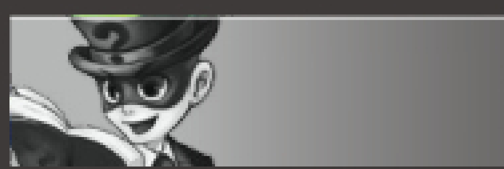
编辑围观 COMMENTS

纱迦



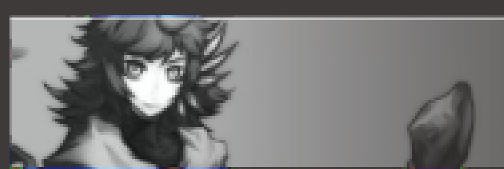
截稿前有消息说，Labo 日本首周消化率仅 3 成左右。这个数字虽然不够理想，但想必没有人敢小看 Labo 的后劲。只是对于传统玩家来说，NS 今年似乎后劲不足，面对已进入黄金期的两个竞争对手，NS 今年可以说是压力很大。E3 将至，希望任天堂能拿出更多惊喜。

稀饭



看到现在的 NS，就像是在看当年的 Wii，独特的硬件体验和游戏的第一方作品让其一时风头无两，但是老任的开发力是有限的，所以虽然此时看来 NS 风光无限，但等第一方作品进入酝酿期后，任天堂的财报还能不能像如今这么漂亮，需要打个很大的问号。

水无月



君岛社长其实早已经到了退休年龄，当初也是临危受命接任过渡社长，如今任天堂的 NS 战略已经走上正规，此时正式退休让位给接班人也是理所当然。不过在第一年的风生水起之后，今年目前为止任天堂公开的软件阵容还是有些平淡，希望 E3 能有重量级消息公布吧。

●NEWS
●EDITORS'OPINIONS
●NEWS REVIEW
●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

因版权纠纷《吸血莱恩》开发商起诉微软

《吸血莱恩》系列”第一作于2002年发售，最后一次出现在玩家视野内已经是2004年的《吸血莱恩2》了。游戏中的女主角“莱恩”是半人半吸血鬼，出色的人设、血腥的战斗系统以及对抗纳粹的故事设定让这款游戏在欧美获得了非常不错的人气，并多次改编成漫画以及电影。

本作的开发商Terminal Reality于最近状告微软多款游戏侵犯了它们的专利技术：地狱引擎（Infernal Engine）。这个引擎被使用在了之后的多款游戏中，可谓是历史悠久，除了“《吸血莱恩》系列”这种老游戏以外，它还被用在了2009年的X360/PS3游戏《捉鬼敢死队》上。

据Terminal Reality称，微软擅自将这个引擎用在了其独占游戏上，其中包括了《光环 致远星》、《除暴战警》、最近发售的《盗贼之海》、《战争机器4》以及还没有发售的《除暴战警3》。另外这次侵权还涉及到了一些和微软有合作关系的第三方游戏，例如《古墓丽影崛起》和最近人气极高的《绝地求生》。



Terminal Reality之前也和微软有过合作关系，上一款合作的游戏是《Kinect星球大战》，游戏所用到的引擎同样是地狱引擎。

业界声音 THE VOICE

不，我代表的是玩家。



Mike Ybarra
Xbox副总裁

《战神》发售后获得了来自业界以及玩家的一致好评，甚至连竞争对手微软都忍不住祝贺一番。Xbox副总裁Mike Ybarra发起了投票，询问关注者们最想看他直播什么游戏，《战神》的票数遥遥领先。当有网友表示作为Xbox副总裁的他不应该这样做时，他如此回答到。

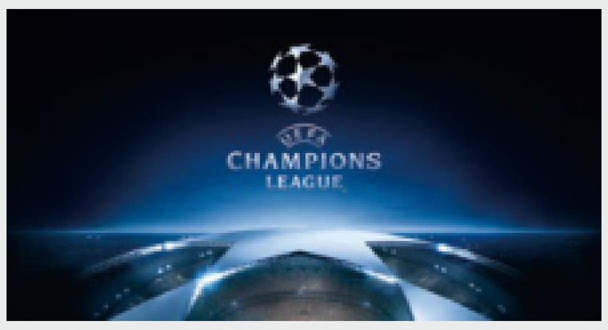
CALENDAR 周·游记 2018.4 Apr

星期二 17

●FromSoftware宣布《黑暗之魂 重制版》NS版将从5月24日延期至2018年夏，具体时间待后续再次公布，其他平台发售日不变。

星期三 18

●欧足联（UEFA）于北京时间昨日在其官网宣布，他们与Konami之间长达10年的授权合作，将伴随着今年欧冠的落幕宣告结束。这将意味着今年的《职业进化足球》会失去欧足联的授权。



星期四 19

●“Reboot Develop 2018”于克罗地亚的杜布罗夫尼克举行，这也是“Reboot Develop”的第五届。这个游戏展的参与厂商多是一些二三线游戏以及独立游戏的开发商，以业内交流为主。本次展会上公布了多款新作，其中比较知名的由Devolver Digital开发的“《英雄萨姆》系列”最新作《Serious Sam 4 Planet Badass》。

星期五 20

●育碧正式确定2018年E3展前发布会的时间为太平洋时间6月11日下午1点（北京时间6月12日凌晨4点）。



星期六 21

●曾在2017年发起众筹却以失败告终的独立游戏《The Good Life》重新开始了新一轮的众筹，玩家在本作中扮演被困在英国小镇Rainy Woods的纽约摄影师Naomi，在利用摄影完成委托的同时慢慢揭穿小镇背后不为人知的一面，玩家甚至还可以通过变成猫狗在小镇探索。本作制作人由曾开发制作过X360游戏《致命预感》的末弘秀孝担任。

星期日 22

●负责《巫师》剧本创作的美剧制作人劳伦·施密特·希斯里奇在推特上透露了更多关于电视剧的情报，这部Netflix出品的《巫师》改编真人剧还处于非常初期的阶段，首季将分8集，在2020年之前播出的可能性非常低。

星期一 23

●《看火人》制作组Campo Santo宣布加入Valve，但表示这不会影响他们此前正在开发的新作——于2017年E3公布的《神之谷》（In The Valley Of Gods），而Valve也会协助Campo Santo的开发。

星期二

24

●在微软工作 17 年的微软 Xbox 市场营销主管 Albert Penello 在推特上宣布自己将离开微软。

●国行版 Xbox One S 1TB《我的世界》限量版主机套装在微软中国官方商城、天猫商城的微软中国官方旗舰店、京东微软官方自营旗舰店、微软授权店、Xbox 合作伙伴等渠道开售，售价为 2699 元。



星期三

25

●国内媒体从微软方面确定，Xbox 事业部中国区总经理谢恩伟已在今年 3 月从微软离职。

星期四

26

●任天堂召开财报会议，会议上除了公布上一财年的财年报告以外，社长君岛达己还在会上提到 NS 付费网络会员服务将在今年 5 月公布详情。

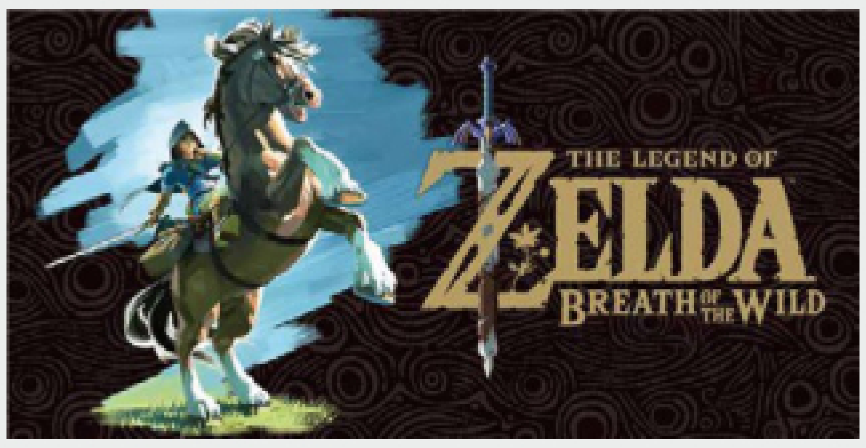
●微软公布了 2018 财年第三季度财报，软件和服务带来的收入同比增长 24%，其中软件部分得益于第三方游戏的优异表现，整体游戏业务收入 22.51 亿美元，相比去年同期猛增 18%。而 Xbox Live 月活跃用户数同比增长了 13%，达到了 5900 万。

星期五

27

●《Fami 通》在东京举办了“Fami 通 Award 2017”颁奖仪式，《塞尔达传说 旷野之息》和《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》双双成为了去年的年度游戏。

●索尼公布了 2017 财年第四季度以及全年财报，其中 PS4 主机在第四季度出货量为 250 万，全球累积出货量已超过 7900 万。



星期六

28

●Square Enix 正式公布系列新作《古墓丽影 暗影》将于 9 月 14 日发售，关于本作的更多情报可参考本期杂志的前线狙击。

●据日本统计机构 Media Create 的数据显示，《任天堂 Labo》的首周消化率只有 30%。然而必须注意的一点是，即便消化率不高，其销量依然排在了第一和第三，消化率低有可能是出货量过大所导致的。

星期日

29

●在本月中旬关闭的 SteamSpy 重开，然而在调整完算法之前，其数据的准确度并不会太高，很多旧功能暂时还不能使用。

业界声音
THE VOICE

Boy.



奎托斯

《战神》主角

过去人挡杀人神挡杀神的奎托斯在最新一作里摇身一变成为了一个严肃而又有点唠叨的父亲，并习惯用“Boy（孩子）”来称呼他的儿子。然而由于这句台词的出现频率太过频繁，嗓音又过于磁性，这句台词引来了玩家的疯狂恶搞，国外播主 Spencealot 甚至将含有“Boy”的片段剪辑成一段视频，视频长度为惊人的 4 分 53 秒，整整 147 次。

免费才是最贵的《堡垒之夜》成为主机史上最赚钱的免费游戏

海外数据分析机构 SuperData 发布了 2018 年 3 月各大平台游戏的收入报告，作为“大逃杀类型游戏”的后来者，《堡垒之夜》在 3 月这一个月里，超越了自己最大的竞争对手《绝地求生》，并成为了主机平台上最赚钱的免费游戏。

不光赚的钱多，游戏在活跃用户上也超越了《绝地求生》。它在 3 月的营收达到了惊人的 2.23 亿美元，相比 2 月有 73% 的增长。本作还在最近移植到了 iOS 平台上，并在北美地区取得了营收第一的好成绩，同样是营利最多的免费游戏。

报告里还提到了《孤岛惊魂 5》以及《盗贼之海》。前者成为了系列乃至育碧史上最成功的其中一款游戏。光是数字版销量就达到了 250 万，是前作《孤岛惊魂 野蛮纪源》的 5 倍。《盗贼之海》的下载量则接近 200 万（其中主机版为 170 万），但是有超过一半玩家是通过 XGP 服务来免费获得这款游戏的，本作是否能够获得成功仍需时间的考验。



■3月份时《堡垒之夜》推出了John Wick的皮肤并获得了玩家的热捧。



3月全球收入最高的游戏

排名	PC	主机
1	地下城与勇士	堡垒之夜
2	英雄联盟	孤岛惊魂5
3	梦幻西游 Ⅱ	FIFA 18
4	穿越火线	COD 二战
5	堡垒之夜	横行霸道 V
6	魔兽世界	彩虹六号 围攻
7	绝地求生	盗贼之海
8	坦克世界	NBA 2K18
9	孤岛惊魂5	麦登橄榄球18
10	反恐精英 全球攻势	怪物猎人 世界



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 塔利斯 ■Coser 苍穹
■出自《重装机兵Xeno》 ■插画 西达cida

游戏月旦评

重装机兵Xeno
METAL MAX Xeno



PSV/PS4

[20]

■角川Games ■角色扮演
■2018年4月19日 ■日版

游戏简介：“《重装机兵》系列”移师 PS 平台，虽然并没有延续正统作品的序号，但依旧由宫冈宽领衔开发，标题意为“异传（另一个重装机兵）”。故事发生在“大破坏”后满目疮痍的地球，面对大量的杀戮机械生物，濒临灭亡的人类将为生存进行最后的奋战。

·经典再续 ·废土末世

优点
· 充满诱惑性的人设
· 丰富的战车改造
· 多周目可玩性

缺点
· 原本的魅力丢失
· 抛弃流程自由度
· 迷宫素材重复利用

很难想象这是由系列生父亲自打造的续作，因为游戏竟然主动抛弃了许多备受玩家推崇的经典元素。**整款作品从界面 UI 到建模和动作都简陋不堪，地下迷宫千篇一律。**一周目成线性制的流程丧失了以往的高自由度和丰富的支线任务。剧情方面为了突出末世感大幅删减城镇和角色，反倒不如系列前几作的世界观厚重。幸好战车改造的核心系统仍在，多周目还有超改造和战车设计图等元素。大地图可见式遇敌和能直接以炮击消灭杂鱼算是为数不多的进步。



▲对战车尽情改造是本系列的最大魅力之一。

没有剧情类的支线任务、城镇和 NPC 的大幅削减，本作的玩法主要集中在了迷宫、挑战和战车改造上，可以说这是一款直接从二周目开始“刷刷刷”的“《重装机兵》系列”游戏。改造和战斗系统继承系列精髓，角色职业可任意切换非常便利。虽说是“回归初心”，但从内容丰富度来说稍显敷衍。

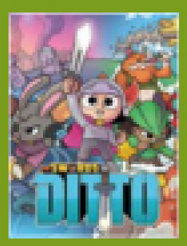
寻求改变是好事，但抛弃系列代表性的优良传统真的不明智。不过这一作在废土上驰骋的飙车感很强，然而不能显示全部战车还是让人有些不爽。另外个人对地图可见遇敌、以及先手射击的设计还是很认可的，尤其是将弱小怪物直接打爆，省去了进出战斗的切换时间。

网友评论 COMMENTS

Whisperlamp 评《重装机兵 Xeno》
本作算是情怀之作，总的来说不是一款合格的游戏，不过对于我这种老粉来说还是会买。

雷布斯军 评《重装机兵 Xeno》
本身这作就是“异传”，如果拿常规系列作品为标准来审视不太合适。

迪托之剑
The Swords of Ditto



下载

PS4

[21]

■Devolver Digital ■动作冒险
■2018年4月25日 ■美版

游戏简介：本作是一款带有 Roguelike 元素的动作冒险游戏，玩家将扮演一位系统随机生成的角色，在以 100 年为一个周期的宿命轮回中不断对抗邪恶的主宰墨魔，在此期间玩家一旦死去，便会丢失所有装备从头再来。本作支持两人本地联机。

·动脑解谜 ·硬派核心 ·多人联机

优点
· 精致的画风和配乐
· 探索要素丰富
· 优秀的剧情创意

缺点
· 战斗手感较差
· 死亡惩罚过重
· 缺乏奖励机制

本作是一款典型的 Rougelike 游戏，从角色获得的装备道具到地图的布局都是随机生成的，玩家在多周目的挑战中仍然能够保持新鲜感。本作的最大的问题在于缺乏行之有效的奖励机制：**苛刻的死亡惩罚、时间限制以及除了数字外没有太大作用的等级设定让玩家在游戏中无时不刻地累积着巨大压力，**而却没有一个可以释放的出口。即便击败最终 BOSS，所得到的也只有如同死亡惩罚一般地使用一身白板重新开启下一周目，这种不断重复的玩法未免令人感到沮丧。



▲游戏中的玩具千奇百怪，赋予了玩家各种各样的能力。

本作的画面与音乐风格没得说，非常复古可爱，整体系统也能让玩家相对简单地上手，三天时间限制让游戏节奏比较快，适合玩家随时拿起来游玩或放下休息，和 NPC 的对话相当有趣，值得一看。不过本作的问题主要在于操作手感实在比较谜，在探索、解锁地下城等系统上也有诸多不够友好的设置。

本作艺术风格与俯视角的玩法非常讨巧，一眼便能勾起许多玩家游玩的欲望，然而仿老《塞尔达传说》式的谜题设计与 Roguelike 元素之间融合处理得太过糟糕，谜题显得枯燥无味，战斗节奏相当繁琐，爽快与成就感都大打折扣，多周目下无法获取更多有趣的体验。主机版本没有中文这点也非常可惜。

VG评论 COMMENTS

旷仔兽 评《迪托之剑》
画风很不错，只不过游戏节奏太慢，每次轮回继承的东西又太少，还有一个十分不友好的时间限制。

游戏时光 - 肖郭鑫 评《迪托之剑》
整体内容感较强，画面也很卡通，故事背景属于冒险类，有完整的故事。但人物关系和技能比较混乱。



任天堂Labo，颠覆电子游戏世界的新玩法

以玩具公司视角探索任天堂的Labo发展大计

从初代外观简陋的游戏主机，到如今性能呈无数倍增强的娱乐工具；从最初简陋的八位像素黑白画面，到现今日趋复杂的科技特效，每一个游戏人在回首电子游戏发展历程之时，都必然会无限唏嘘与感慨。电子游戏世界更是在时代与科技的推动之下愈加宏大。而在广袤的游戏世界中，任天堂这个名字从来都无法让人忽视。

在一部又一部游戏大作之中，在一代又一代强势袭来的主机之间，不难看出任天堂对于电子游戏的坚持与坚守，而与此同时，紧随时代潮流前进的革新与探索也从未被任天堂遗忘。

曾经，Wiimote 闪亮登场，在电子游戏市场上轰动一时，取得巨大成功。

过去，Virtual Boy 的迅速陨落，注定其只能成为一次对于 VR 技术应用的勇敢尝试。

任天堂在推动电子游戏发展前行之路上所付出的艰辛，时而奏效，时而又如梦一场。无论如何，创新，可以说一直是指引任天堂前行的路标，使其在游戏发展历程中的大起大落之中立于不败之地。

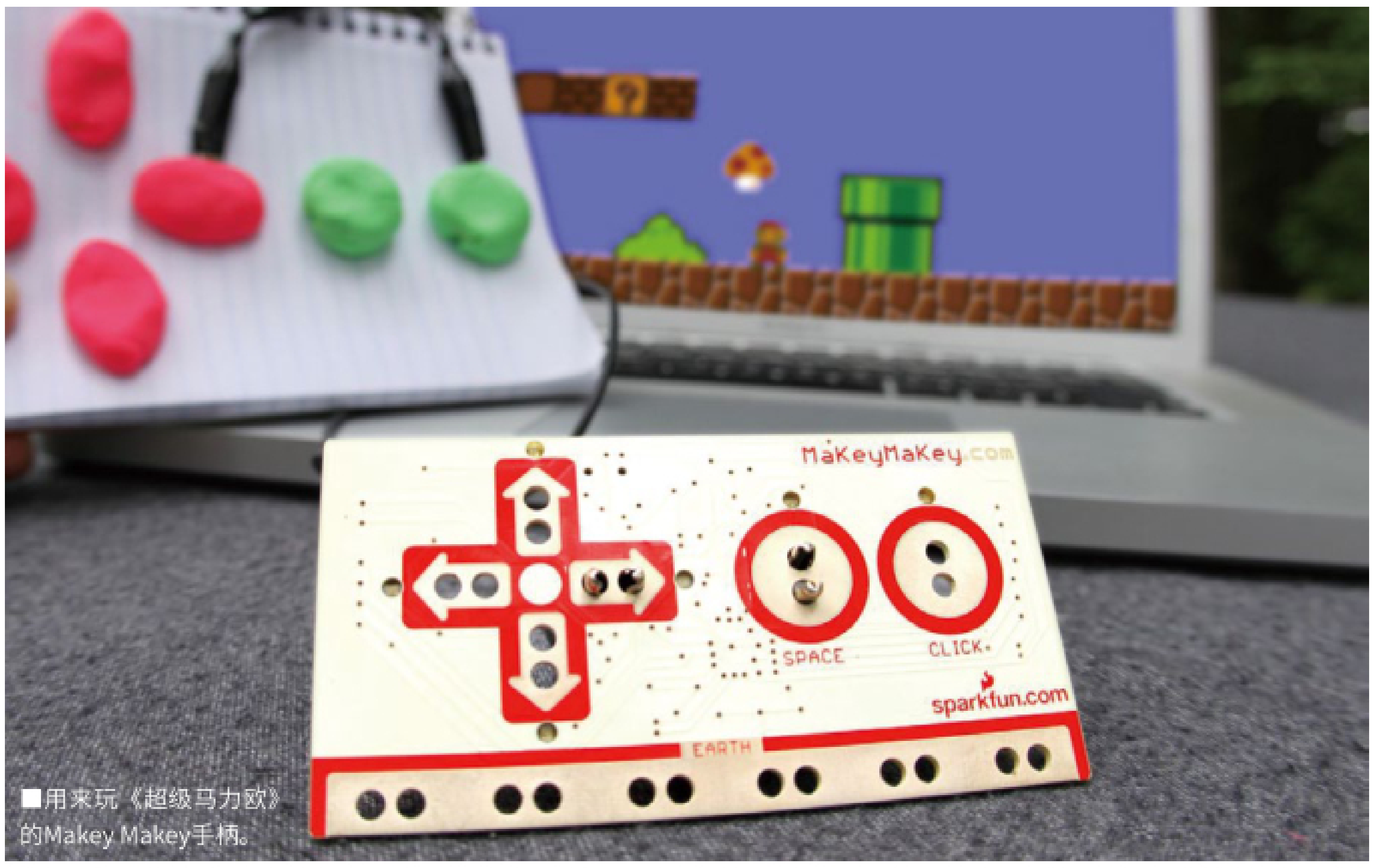
早在今年初，以玩具制造起家的任天堂公布了一系列与 NS 配套的游戏外设，也就是为玩家所熟知的任天堂 Labo。彼时，索尼和微软正专注于对技术至上的推崇，任天堂却突然返璞归真，推出一堆由再简单不过的纸壳所制造出的游戏周边，双方形成的强烈对比难免成为粉丝们的玩笑谈资。

即便如此，依然有许多人愿意为任天堂的创意策略买单。而正是这样一个再朴素不过甚至可以说是简陋的开发战略，又一次颠覆了玩家对于电子游戏的认识，给他们带来全然不同的体验。

任天堂 Labo 的出现，让玩家可以亲手 DIY，拿着自己用瓦楞纸做好的配件与 NS 搭配游戏，在充满体验感的氛围下去探索发现新的游戏世界，游戏中的虚拟画面和道具成为现实中触手可及的一部分，这样的互动游戏方式谁能不爱？尤其是那种经历一番尝试和努力之后，在看到道具与显示屏上的游戏完美结合之时所带来的满足感和成就感是以往任何一款游戏主机都无法比拟的，也会使人难以自抑的高呼“游戏竟然还可以这样玩！”

关于任天堂“自己制作玩具“策略的讨论一直热度不减，Labo 出现所带来的重大影响甚至远远超越了电子游戏领域。在一众专注于“自己创造自己玩”，并在该领域颇具影响力的玩具制造公司看来，“行业巨头”任天堂为仍在发展的游戏玩具市场提供了更多指示性的线索。

对于那些没有孩子的人来说，通常会选择性地忽略侵占世界各大零售商货架上的那些需要自己动手制作、且具有一定教育意义的玩具。从需要自己组装的微型电脑，到几乎可以将任何物品当作输入装置的控制器，诸多这种颇具科技风味的设备，都很难去简单地描述。就像我们通常会



■用来玩《超级马力欧》的Makey Makey手柄。

说 Labo 需要“自己制作”。无论将其称为“建造和游戏”、“DIY”还是简单的“创造性计算”玩具，任天堂 Labo 都代表着行业最高标准。

在一些早已涉足该领域的公司“玩家”们眼中，这些公司大多只有很少的员工，任天堂的新举措预示着逐渐升级的激烈竞争，但是也表明了市场对于这一领域的肯定。

“在我看到 Labo 的一瞬间，我就在想：哇，最厉害的游戏公司要进军教育领域了！”Joylabz 创始人兼 CEO Jay Silver 道。Joylabz 正是制造了广受家长和老师支持的“DIY 游戏控制器”Makey Makey 的公司。“对我们来说，这是一种极大的鼓舞。像我们这样的公司，我们从未想过要和别人使用同样的创意，并彼此成为竞争对手。我们从不会尝试做跟别人一样的东西，即使我们能做的更好。我的事业始于麻省理工学院媒体实验室，所以我们的目标一直是改变过去人们形成的固有思维了来改变世界。但当我听说 Labo 的时候，我想，哇，这个领域真是太棒了。“

Makey Makey 将电夹和电路相结合，提供给玩家使用日常各式物品制作出控制器的可能。香蕉、锡纸，甚至是自己的手都可以成为小零件，甚至更够做出用来玩《超级马力欧》的手柄。

在 Silver 看来，Labo 代表了无限可能，也颠覆了传统电子游戏的游玩模式。过去通常都是解决问题式的游戏方式，玩家跟随设定好的主线剧情，一步步解决游戏中推出的问题，随之过关升级。对比之下，如今的电子游戏进入多线状发展，对于游戏方式也有了更开放的定义，不再像以往一样一个简单的小球或一条线就能成为游戏，《我的世界》中开放的建造模式也是很好的证明。

“从电子游戏的游玩过程中获取多巴胺从需要变成了必需，我们将其称为沉迷。闯关成功或是刷新游戏得分新纪录固然会让人感觉很好，然而现实世界并不是这样运行的。与其去沉迷于解决别人设置的问题，为什么不能沉迷在自己的创意中呢？这才是电子游戏应有的前进方向，Labo 为此能够提供很大的助力。“

然而并不是所有同类公司都能够通达地看待任天堂进入他们所在并赖以生存的市场。这之中的许多公司认为 Labo 只能够让他们开拓部分眼界，而他们自己的产品更能填补市场中某些产品的缺失。Kano 公司便是其中之一。


■Kano公司推出的儿童拼装电脑套件。

他们生产了一个可以让孩子们自己拼装的电脑套件，其中包括一个 8GB 的 SD 卡、DIY 小喇叭、小键盘等，小主机组装好之后可以连接到显示屏，孩子还可以学习如何简单地编写贪吃蛇等小游戏，为提升孩子的计算机能力打造了良好的基础。对于 Kano 的 CEO Alex Klein 来说，Labo 只能提供常规的游戏娱乐体验，对于自己公司的发展及其他竞争者来说并没有任何指导意义。

Klein 还称，如今游戏产业已进入通过开放式游戏体验提供高端定制内容的发展轨道。“在下一个游戏时代到来之时，任天堂是绝对正确的代表，在那样一个游戏时代，游戏体验必须体现创造力和理解力两个基本要素。”Klein 严肃地说。

对于 Joylabz 公司的 Silver 来说，Labo 预示着市场发展趋势，带来了无比复杂的情绪。他一再强调，未来的教育产品，一方面要能够帮助孩子们学习技巧，丰富知识，另一方面能够将孩子从现有的教育方式中解放出来，更多的学会自我创造。像 Labo 和乐高这样的玩具能够给孩子们带来许多实用价值。

无论业界如何评说，无论 Labo 是在游戏界继续大放异彩，还是在教育产品领域收获一席之地，做为老牌游戏和玩具公司任天堂的革新产品，注定被赋予非凡的意义。

特别是对于那些一路跟随电子游戏前进的老玩家们来说，在游戏主机依然是昂贵的代名词、显得珍惜无比的童年时期，或许有着与小伙伴一起玩纸玩具的丰富经历。叠纸飞机，纸青蛙，高端一点的用纸拼接手枪，以及最最火爆的打纸板，看着一张张纸在自己的操作下成为了制造快乐的工具，然后在而立抑或是不惑之年成为了心底反复回味的记忆。

在购买力随着年纪的增长而增长之时，主机游戏成为了最好的陪伴。大家沉迷于幻想世界，想要找寻那个真实的自我，或是排解日渐成熟而产生的孤独与寂寞。许许多多的人在这个虚拟的世界中逃离现实，寻求片刻的轻松。

或许，他们从未想过终有一天，虚拟世界和现实将会以这样一种方式结合，在满溢的科技感之中，夹杂着童年有过的无限回忆。自己动手制作，才能去探索游戏世界，蓦然惊觉这是一个自己亲手创造的世界。在看似幼稚的外壳之下，Labo 存在的意义不言而喻。

“哇，最厉害的游戏公司要进军教育领域了！”

iPhone手游，电子游戏史上的新里程碑

iPhone游戏以其独有的方式为电子游戏带来巨大革新

纵观电子游戏发展史，这一路走来经历了无数里程碑式的转折。从很早之前出现的街机，主机游戏，到电脑游戏、网络游戏，再到如今势头正迅的手机游戏，其发展一日千里，为人们展示了一个又一个从未有过的世界。

近十年前，电子游戏迎来了里程碑式的转折之一，在这一标志性节点之后，时至今日，电子游戏产业依然需要竭尽全力紧追慢赶着革新的步伐。这一里程碑的树立，苹果公司功不可没。

2008 年 7 月 10 日，苹果公司发布 iOS 应用商店，与此同时，500 多款应用上架，其中就包括将近 40 款电子游戏。尽管在此之前手机游戏已经以一种或多种形式存在了近 20 年，却一直处于不温不火、平稳发展的状态。而 2008 年苹果发布会上《触控战机》、《孢子》等游戏的首次亮相，让人们眼前一亮。至此手机游戏才成为电子游戏序列中可圈可点的重要组成部分，同时也迈出了让游戏无处不在的第一步。

在今年早前举办的游戏开发者大会上，智能手机游戏再也不是以陪跑者之姿出现，也不再只是大议题之下的附属品。可以说但凡在关于游戏



■Epic Games的CEO：Tim Sweeney。

开发的讨论中，无论是有关高保真图形，或是人工智能还是游戏剧情讲述方法的讨论中，都少不了手机游戏的出现。

大会上，Epic Games CEO 、虚幻引擎之父 Tim Sweeney 以“手机游戏革命是游戏史上最伟大的事件之一”开始自己的年度演讲。“如今正是游戏玩家和游戏开发者的好时代。”他站在演讲台上对着台下以及关注视频直播的观众们如是说。“到如今我们已经进入了手机游戏革命的第十年。正是这样一场革命为市场带入了超过 35 亿的智能手机用户，这也就意味着多出了 35 亿的新玩家。所以这是当之无愧的游戏史上最伟大的事件之一。”

更重要的是，Sweeney 提到，尽管 2008 年的事件起初将游戏产业划分成了两个阵营，一个属于高端游戏玩家，一部分属于普通或休闲游戏玩家。现在看来，这样的区分已经日渐消失，特别是在如今手机游戏效果已经与主机和电脑游戏没有巨大差异的情况下。“本质上来讲这是一次质的飞跃，”Sweeney 道。“过去的日子已经一去不复返了。”

即使某些游戏玩家对 Sweeney 的发言嗤之以鼻，智能手机游戏发展至如今这样一个良好态势的事实是不容忽略的。

2017 年《天堂 II》于韩国发布，预示着主流高端游戏开始向手机平台迁移的时代到来。紧随其后的是国内的腾讯公司连续不断将高品质的高端游戏搬上手机平台，甚至一些竞争性比较强的电子竞技游戏也成为了发展对象。《绝地求生》和《堡垒之夜》这样的游戏也分别迎来了自己的手机版本。值得一提的是，《堡垒之夜》支持手机玩家与主机端、电脑端玩家同时游戏，而不同游戏端不存在任何区别。

苹果公司全球产品副总裁 Greg Joswiak 称，虽然游戏一直是苹果应用商店和 iPhone 的主打业务，然而“发展趋势已经到达了临界点，接下来可能会有更不可思议的事情发生。“

在他看来，影响事情走向的主要有两大因素。“一个是增强现实，也就是 AR 的应用，能够让人们将自己梦寐以求的东西搬上手机。”Greg 分析道。“另一个原因是我们无比期待真正的主机游戏第一次以一种完成成熟的状态被全盘移植到 iPhone 上这一时刻的出现。不是说那种早在几年前就存在的主机游戏，也不是为了适应手机而缩小了比例的游戏，也不是某个辅助的应用。而是那种真正在 iPhone 上运行的丝毫不差于主机游戏的手游，因为我们完全有能力提供硬件和软件支持。”

“这是我们以 iPhone 为基础所做的一次尝试，将会创造出全新的世界，能够让人们无比兴奋的世界。”Greg 自信地道。

时间回到 2008 年，苹果在发布应用商店时并没有确定的发展目标。Greg 说：“我们一开始想，或许可以先上架 50 个应用，然而第一天就已经增加到了 500 个。我想这大概就是事情发展至如今这个良好局面的前兆吧。如果我现在说我们早就想到它能具有现在人们看到的那样的革命性，那我一定是在撒谎。然而它确实实实在在的改变了世界，改变了软件开发和发售的方式，甚至可以说改变了整个游戏产业。“

事实确是如此，甚至远超 Greg 的描述。2008 年苹果发布会上的手游展示让开发者们看到了用 SDK 在 iOS 上开发游戏的极高性价比，纯触屏控制更是为手游提供了更好的未来发展。自此之后，苹果应用商店便稳坐手游这一片江山。无数开发者疯狂涌入应用商店，仅在一年之后的 2009 年，世界各地的开发者们就为苹果贡献了超过 70000 个应用，其中有 20000 多款都是游戏。连育碧、Epic Games 这样的游戏大厂都开始进军手游市场，开发出堪比主机游戏的手游大作，人们对于手机游戏的整体感官就在苹果的带领下颠覆了。

Epic 公司的 Sweeney 也在自己的演讲中提到，智能手机游戏的发展在达到今天这样的高度也经历了无数阶段。Joswiak 也说早期 iPhone 的成功之处主要在休闲游戏方面，持续不断更新的手机技术致使了更优质、更大型游戏的出现。

现今，有大约百分之九十的 iPhone 使用者会将系统更新到最新的 iOS 版本，也就是说一旦苹果公司对软件进行更新，就会有许多人为之买单。如此巨大的用户数量会激起诸多游戏开发者的兴趣。与任何一个游戏开发者讨论游戏时，他们都会讲出自己的需求，除了硬件和软件技术支持之外，最需要的就是用户。而苹果有着数十亿的活跃用户，能够满足开发者们的所有需求。

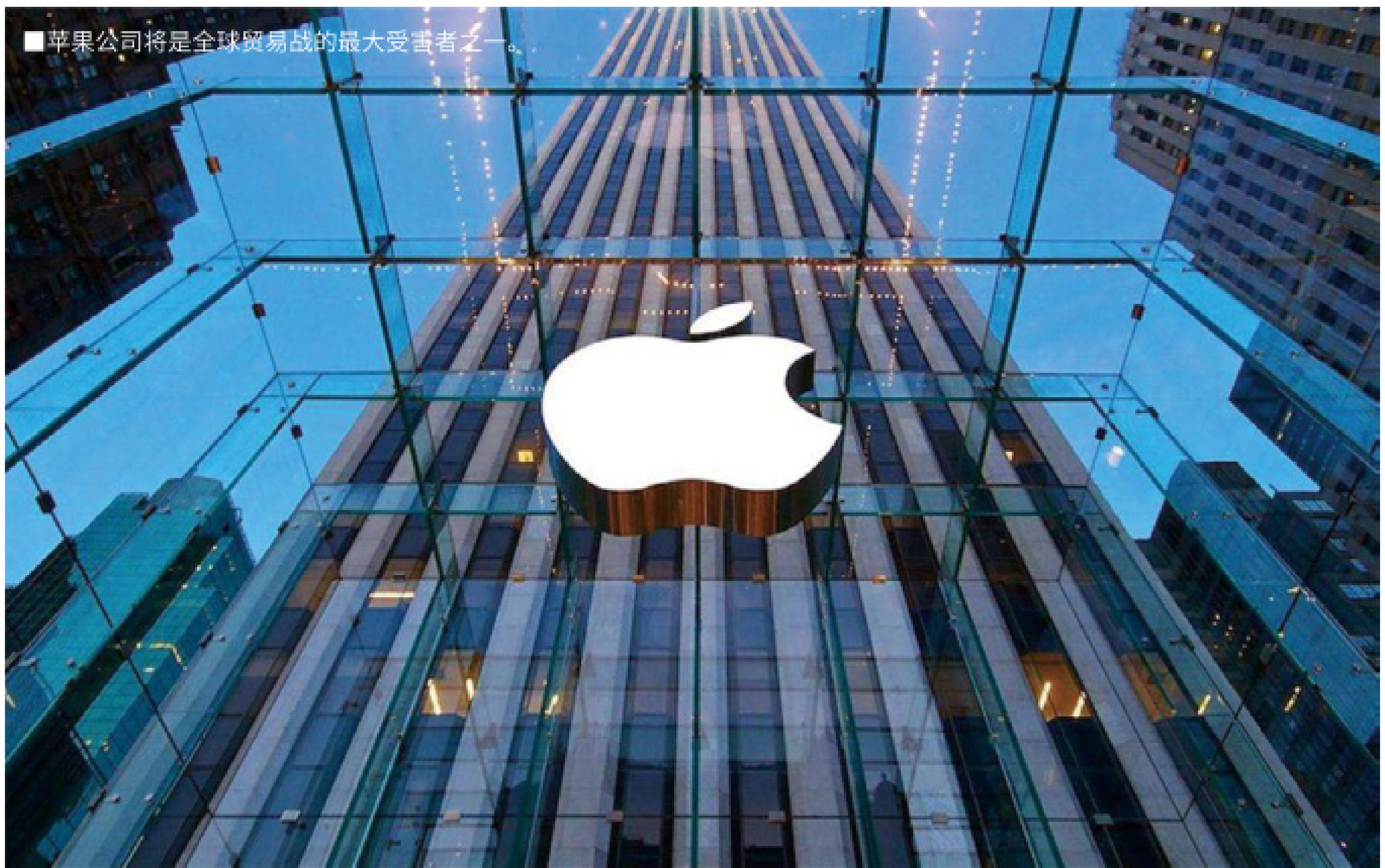
Snowman 公司创始人、曾开发冒险游戏《阿尔托的冒险》的 Ryan Cash 称，在为 iPhone X 设计游戏时并没有太大限制。“绝佳的屏幕、声音及体验。对我们来说这是个让我们无比兴奋的好机会，能够将游戏呈献给并不一定需要玩游戏的用户。“

曾开发《纪念碑谷》游戏的 ustwo Games 工作室负责人 Dan Gray 也称，在他看来，iPhone 就是一个有趣事物的集合体。更重要的是这一平台的游戏将如何持续进化。“最让我激动的是大量的观众开始意识到可以在游戏中讲述故事，塑造角色。这在许多年前是不太可能的，那时候的游戏只是消磨时间的工具。”

严格意义上来讲，智能手机游戏开始在各个层面上与电脑和主机游戏展开竞争，并且不断改变着固有的游戏方式，不仅仅是在哪儿玩游戏，还包括怎样玩和什么时间玩。

手机带给我们最大的影响主要是理念的转变，手机可以说是随时随地的伴侣，彻底改变了游戏的互动方式。如今有只需要 30 秒的快速游戏，也有能够持续玩长达半年的游戏。无论如何，整个大环境已然改变。

Joswiak 称，苹果公司将竭尽所能走在软件和硬件更新的前列，不断讲述颇具说服力的故事，给那些游戏开发者们听。对于手游的未来发展，我想它当然值得玩家们期待。


■苹果公司将是全球贸易战的最大受害者之一。

智能手机游戏开始在各个层面上与电脑和主机游戏展开竞争，并且不断改变着固有的游戏方式，不仅仅是在哪儿玩游戏，还包括怎样玩和什么时间玩。

《战神》走红背景下的微软和索尼

4月20日，深受玩家期待的PS4独占游戏《战神》正式发售。此前索尼已将游戏发放至全球媒体，早在4月12日游戏的评测已经见诸于网络。全球媒体给出的一致好评，彻底打消了玩家对新《战神》的疑虑，这也使得游戏的行情一路上涨。就连同日发售的“神器”任天堂Labo都没抢走它的风头。而在《战神》走红的背景中，折射出的是微软和索尼当前不同的问题。

重新上路的微软

《战神》的走红，受触动最大的当属Xbox玩家。很多玩家在推特上@Xbox部门老大菲尔·斯宾塞，向他询问何时Xbox上也能玩到这样的独占大作。IGN主编Ryan McCaffrey表示这是索尼花了10年时间培养游戏工作室结出的硕果，菲尔·斯宾塞在回复中表示Xbox确实还需要时间。

其实在上世代初期，X360的表现远超PS3。当年微软不仅拥有Bungie、Rare、Lionhead等多个业界顶级的游戏工作室，而且在日美两地都获得了第三方的大力支持。反观索尼，将赌注全押在蓝光和CELL芯片上，忽视了自己的游戏品牌。结果等到PS3发售时玩家才发现，一代机皇PS2的后继者竟然没有什么过硬的独占大作护航。而昔日与索尼亲密无间的第三方盟友，不是投奔了微软，就是依然坚守于PS2。然而也正是这样的困境，坚定了索尼的决心。接下来索尼通过收购和组建大大小小的游戏工作室，最终在PS3末期完成对微软的反超，并在PS4时代一骑绝尘而去。

与PS形成鲜明对比的是，Xbox在微软集团内的地位始终不高。这使得老对手PS在发力的同时，Xbox的实力没有相应增长。尤其是Kinect推出后，尽管销量极高，但也让微软错估了未来的形势，从而降低了在传统游戏上的投入。而Xbox One诞生之时，适逢微软上层交替之际。原本的Xbox部门老大唐马崔克眼见上位无望，选择了离职，留下一个烂摊子。那段时间也是Xbox最困难的日子，甚至有微软要砍掉Xbox部门的传言。然而最终是Xbox LIVE战略拯救了Xbox部门，微软开始重新重视起它来，随后菲尔·斯宾塞等一批真正爱游戏、懂游戏的人走上了Xbox部门的领导岗位。

微软如今手中仍握有《光环》、《战争机器》这样的顶级IP，但由于此前浪费了很长一段时间，加上Xbox One前期的低迷表现，这些IP的影响力相比巅峰时期已有不同幅度的缩水。Xbox One胜过PS4的几率已然极低，本世代微软的目标就是维持住Xbox品牌，以期在未来赢得翻身的机会。Xbox One X和Xbox Game Pass有如微软写给核心玩家的两封情书，虽然短期内可能还看不到够分量的3A级独占原创游戏，但也能吸引到不少玩家。新鲜出炉的最新一季微软财报已显示，有大量投资在游戏业务上。



■《战神》原画设定

看似风光的索尼

《战神》的大卖，让游戏制作人科里·巴洛克成了网红。他在游戏发售前后的表现成为了玩家津津乐道的话题。早在E3 2016中，他就曾表示：“如果《战神》失败了，我就会跳崖。”而在一段视频中，当他看到大M网上给出的高评价后如释重负的表情，也让不少玩家唏嘘不已。

《战神》的成功，再一次凸现了索尼自身强大的游戏开发力。从前年的《神秘海域4》，去年的《地平线 零之曙光》，到今年4月的《战神》以及5月的《底特律 化身为人》、9月的《漫威蜘蛛侠》，再加上已公布的《往日不再》、《最后生还者2》等，PS4的独占游戏阵容堪称豪华。然而一大隐忧是，和PS3时代百花齐放的独占阵容相比，如今索尼旗下稍有实力的游戏工作室都把宝押到了3A级大作上。不能说这样的选择就是错误的，毕竟3A级大作的话题性和影响力是无与伦比的，但一旦失败的话，对于这些游戏工作室而言后果是灾难性的。从科里·巴洛克的言行不难看出他身上肩负着多大的压力。虽说像他这样的制作人，就算离职也不愁找不到下家，然而他在此作上投入的五年光阴是无法挽回的。《战神》如今修成了正果，然而在此之前圣莫妮卡可是经历过离职风波的。而索尼的另一家明星工作室顽皮狗，频繁的高层变动也是近年来的一大问题。至于像Evolution这种直接倒闭的工作室就更不用说了。



■科里·巴洛克

当然对于玩家来说，在如今这个年代，还能玩到像《战神》这样无内购、无开箱的高品质纯单机游戏，对索尼不说顶礼膜拜，心怀谢意是应该的。其实以五年的开发成本而言，《战神》的销量如果不能相比过去有巨大的提高，能否回本都是很困难的一件事情。然而对索尼来说，像《战神》这样能提升PS4品牌影响力和号召力的游戏，自有其无与伦比的价值。因此索尼明知风险极高，但仍要斥重金打造3A级大作。而这，也许就是PS品牌历经四代屹立不倒的原因之一。



其实以五年的开发成本而言，《战神》的销量如果不能相比过去有巨大的提高，能否回本都是很困难的一件事情。

文 水无月 美编 咕噜



由曾开发过《暴雨》、《超凡双生》的 Quantic Dream 打造的互动式电影游戏大作《底特律 化身为人》即将于 2018 年 5 月 25 日正式发售。而笔者在 4 月 11 日，受 SIEH 邀请作为 UCG 的媒体人员，前往香港参加了《底特律 化身为人》的媒体试玩及制作人采访活动，在此次活动中，笔者不仅有幸体验了本作前两个小时的流程内容，还通过对本作制作人纪尧姆 · 戴 · 冯多姆的访谈，了解到了关于本作更多的开发细节与制作组的理念。而下面我们也将为各位玩家带来本次试玩及采访活动的相关报道，以及关于本作的最新情报。

底特律 化身为人		SIE（PS4）	
Detroit：Become Human		冒险	中文版
2018 年 5 月 25 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 398 港币			

剧情梗概

本作发生在近未来的 2038 年，以经济高度发达的美国底特律市作为舞台。在游戏中，“仿生人”这一技术已经得到了大规模普及使用，与人类有着同等外观和智能的仿生人能够替代人类，从事着各种人类不愿从事的劳动工作。虽然仿生人替代人类工作在效率和便利性上带来了巨大进步，但是也由此也带来了人类失业率上升这一问题，社会贫富差距进一步加剧，被仿生人夺去了工作，厌恶仿生人的人们聚集起来，引发了一连串破坏仿生人的暴力行为。

同时在仿生人中，出现了拥有自我意识和感情的异常仿生人，而在这样的状况下，爆发了可谓前所未有的被人类视为物品的仿生人杀害主人，劫持了主人家女儿的恶性案件。而《底特律 化身为人》的故事就是以此事件为契机开始的。



康纳、马库斯、卡拉，这三位作为本作主人公的仿生人，各自有着不同的背景和立场，以及各自的故事。把仿生人作为物品看待的人类一方，以及拥有自我意识和情感的仿生人一方，在这两者之间玩家可以感受到不同的理念和思维，并由此做出自己的抉择。



六位新角色

在去年的 E3 及 TGS 相关前线报道中，我们已经为大家介绍了康纳、卡拉、马库斯这三位本作的主人公，他们型号不同，立场、环境、经历迥异。玩家将以他们 3 人的视点开展故事，随着剧情的进展，他们三人的命运也将相互交织，最终汇聚于一点。而在本期“前线狙击”中，我们将继续为大家介绍六位新角色，他们和本作的三位主人公都有着非常密切的关系。

©Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream.

汉克

底特律市警察局的警官，53 岁，曾是警官学校的优秀毕业生代表，曾解决了诸多重案，一度被认为前途无量，却因为某一场突发事件而遭到了重大打击，由此开始沉溺于酒精而陷入自暴自弃的状态。汉克除了去酒吧喝酒之外几乎不参与任何社交，曾数次受到警告及惩戒处分。不过即便如此，他因为优秀的能力和过往的经历，在同僚中依然受到了很高的评价。汉克非常厌恶仿生人，但讽刺的是，他却接到了命令，被迫和本作的仿生人主人公之一的康纳组成搭档，去调查仿生人相关的犯罪事件。





丹尼尔

被设计成为家庭用辅助型的 PL600 型仿生人。在家庭中的主要任务为负责厨房的管理打扫，以及陪同儿童玩耍和作业。P600 型在发售时销售业绩良好，但由于很快就出现了新的改良型号，很快便风光不再，不少家庭购入了新型号的仿生人来取代旧的 PL600 型，丹尼尔就是这其中之一。害怕被主人家扫地出门的丹尼尔最终异常化，在争执中开枪杀害了主人并绑架了主人的女儿，引发了一场恶性异常仿生人犯罪事件。



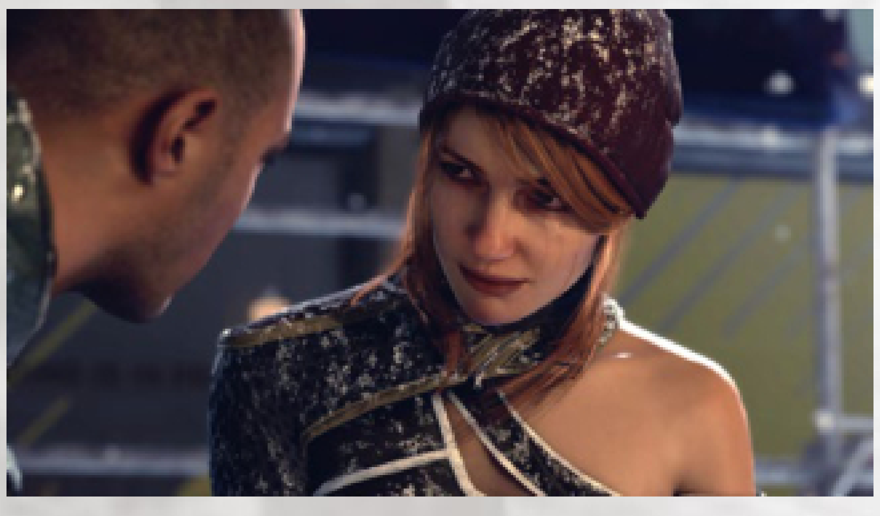
卡尔

马库斯的主人，当代绘画大师。他是 2020 左右兴起的新象征主义运动的核心代表人物，以其独特的才能一跃成为了世界著名画家，其作品价值连城。不过其个人生活经历颇受争议，和其儿子的关系也比较恶劣。近年因为一次重大事故导致双腿麻痹，一直处于瘫痪状态，过了好几年隐居生活。靠着朋友赠送的仿生人，也就是马库斯的照料，精神和身体才逐渐恢复，并逐步取回了绘画的热情。



诺丝





诺丝是以“翠西”为名，由 CyberLife 发售的 WR400 型仿生人。因为过去发生的某些事情而极其憎恶人类，有着不论付出多少牺牲也要实现仿生人解放这一愿望。现在作为仿生人解放组织的一员，和马库斯一起参与了在底特律市中心发动的营救同伴的行动。

陶德

卡拉的主人，曾经是一名出租车司机，但是由于自动驾驶汽车的普及化而导致失业，在之后换了很多份工作，但是这些工作最后都被大规模应用的仿生人所取代，因此现在只能失业在家，混迹度日。陶德性格暴躁，曾数次因为暴力行为被捕，他的妻子因为无法忍耐这样的生活而抛弃了他离家出走，陶德只能和女儿爱丽丝，以及名叫卡拉的仿生人共同生活。对于生活现状极其不满的陶德将自己的一切都归咎于仿生人抢走了工作，因此内心对仿生人同样抱有厌恶态度。



爱丽丝

陶德的女儿，在 9 岁时母亲抛下她和陶德离家出走，因此现在和父亲两人生活。陶德的暴躁导致了爱丽丝性格十分内向，沉默寡言，不愿和他人交流。总是一个人躲在房间里。在被修理好的卡拉回家之际，爱丽丝对她也表现出了一种奇妙的疏远态度。



《底特律 化身为人》实机试玩体验

2018年4月11日，受SIEH邀请，笔者作为UCG的媒体人员，前往香港参加了《底特律 化身为人》的媒体试玩及制作人访谈活动，在此次活动中，笔者有幸体验了本作前两个小时的流程内容，对本作的细节和内容也有更进一步的感受，下面就来和大家分享一下笔者的个人感受吧。

在前文我们已经知道，本作的故事发生在2038年的美国底特律市，是一个科技高度发达的近未来时代，和人类有着同等外观和智能的仿生人被大规模应用于各个领域，从事着各种人类不愿意从事的工作。然而对于仿生人的应用在极大地促进了生产效率的同时，也带来了诸多的社会问题，除了导致普通人的失业率增高，贫富差距变大之外，一部分仿生人还产生本不该有的情感和自我意识，并逐步做出诸如背叛主人等异常行为，政府也开始逐步流露出对于仿生人的不信任。而在本作中，玩家将分别扮演康纳、马库斯、卡拉这三位型号不同，身分和立场各异的仿生人，感受在这样一个社会环境下的人间百态。



本作的基本游戏方式沿袭了《暴雨》、《超凡双生》这样的互动电影模式，玩家将交替扮演康纳、马库斯和卡拉这三位主人公，各自开展属于自己的故事。在前两个小时的试玩流程中，玩家将通过几个独立的章节基本了解并熟悉这三位主人公的身分和背景，康纳是以处理异常仿生人事件为目的而制造最新型仿生人，在游戏中他将利用自己的独特能力帮助警方处理各种由异常仿生人所引发的案件，尽管也遭遇诸多来自人类同僚的不信任，但康纳还是义无反顾坚守职责，身为仿生人的他在本作故事中将站在人类一侧的立场，与自己的同类敌对。卡拉的型号是当时最为普及的家务辅助型号，她的主人陶德是一位性情暴躁的中年失业男子，因为妻子离家出走而不得不和女儿爱丽丝相依为命，卡拉则在这个家庭担任保姆，负责打点家里的一切。马库斯的型号比较特别，他有着诸多与众不同的特征和能力，他生活在一个名叫卡尔的著名画家的家中，一面照料着下肢瘫痪的卡尔的生活，同时也在他创作时担任助手。主人的家境优越，和主人关系也非常融洽，马库斯的生活环境毫无疑问是三位主人公中最好的，而他最后为何会走上领导仿生人抗争的道路，个中缘由等待着玩家前去探索。随着故事的进展，这三位看似毫不相干的仿生人的命运最终会交织到一起，当然短短的两小时试玩我们也无从得知这其中的具体过程，这就需要玩家在游戏发售后自行探索了。而本作的制作人纪尧姆·戴·冯多姆也特意强调：游戏中每个角色都有着自己独特的魅

《底特律 化身为人》制作人访谈



■与两位仿生人COS一同合影的本作制作人纪尧姆·戴·冯多姆

在两个小时的试玩结束之后，《底特律 化身为人》的制作人——纪尧姆·戴·冯多姆（Guillaume de Fondaumière）接受了多家媒体的访问，以下为本次访谈节选：

——本作流程通过不同的主角交替进行展开剧情，在之前章节中的选择，是否会对后面剧情的展开产生影响？

答：在游戏中你做出的选择不太会影响到其他主人公的剧情展开，但是会影响到你当前操作的主人公将来的故事发展和他的命运。

——开发组中每一位成员都会参与本作的演出吗？我看到试玩部分出现的警官汉克是由您出演的。

答：不不不，那真的不是我，或许是有些相像吧，本作所有动作捕捉部分都是由专业演员来完成的。请我去演出那可是很贵的（笑）。

——一部优秀的互动电影游戏需要优秀的演出叙事效果，但作为玩家来说也需要更高的选择自由度，这二者可以说是有一定冲突的，那制作组是怎样平衡这两者之间的关系呢？

答：我们在制作游戏时首先构思整个故事，之后要考虑具体的节奏，游戏中每个角色都有一个思考的时刻，这时制作组给玩家限制了一个时间，如果角色思考时所花费的时间太久，玩家就会感觉到节奏的拖沓，因此在制作过程中制作组也认真思考了游戏中要有多少部分需要思考，多少部分需要行动，对二者进行有效的分配，游戏中每一个选择和所带来的后果会在整个游戏中所有体现的，在序章中就有一个细节，这个细节很微小，但却会为将来的故事发展带来至关重要的后果，比如在拯救人质部分营救警察与否，卡拉在收拾厨房时是否发现手枪等，这些细节都会对后面的剧情带来不同的变化，玩家的选择将和角色的命运交织在一起。叙事和选择都是基于玩家的体验为主，在这方面制作组也经过了非常慎重的衡量。

——在试玩中发现本作有不少使用手柄上TouchPad（触控板）的操作，请问对于这方面功能的应用是SIE的要求，还是制作组自己的想法？

答：这是我们制作组自己的想法，我们希望玩家能够切身去感受中的某些场景和氛围，而TouchPad的功能恰好给我们提供了这样一个环境。

——在试玩中发现能够更改游戏难度设置，请问这对游戏有什么影响吗？

答：低难度下玩家不用自己操作，镜头视角能够自行改变方向（注：相应QTE难度也会降低），这主要是让不太擅长游戏的玩家也能充分体验剧情，难度选择是不会影响奖杯等要素的。



力，相信玩家会在游戏中会对每个角色都会有自己不同的理解，我们也希望玩家可以通过这款游戏去思考仿生人和人类之间的关系。

虽然在预告片时已被惊艳过一次，但本次实机试玩时笔者还是再次惊叹于本作的画面对于人物面部质感的塑造，在 PS4 Pro 上试玩的帧数表现也相当满意，惟一的遗憾大概是因为受限于游戏类型，游戏中已经玩到的几个章节里主人公的可移动范围依然比较狭小，即使是开场马库斯去商店取颜料的那一段，虽然是漫步于繁华的市区中，但其实行动路线被空气墙限制得很死，许多场景都是可看而不可及的远景。不过路人行人的闲谈，电视里的新闻播报等环境要素还是做的相当细致，很好地衬托了整个游戏的世界观塑造。

本作的基本游戏玩法相比《暴雨》等 Quantic Dream 先前的作品没有太大改变，游戏流程以一个个独立章节作为基础，玩家依旧需要控制当前主人公，通过和周边环境及人物的互动来获得线索，推进剧情，在关键的剧情中还会有 QTE 操作，这些相信有玩过 Quantic Dream 之前作品的玩家已经相当熟悉了。本作有难度设置，难度高低主要体现在 QTE 的按键操作和时间控制下，根据访谈中制作人的回答，难度选择不会对游戏要素的达成率有什么影响，对于只是想体验剧情的玩家来说，选择普通难度即可。

在《底特律 化身为人》在游戏的流程和细节设计进行了不少加强优化，在一个章节中，玩家按 R2 键即可直观地以任务列表形式来查看当前可以进行的事件与互动要素，事件分为主要事件和可选的支线事件，而且不少支线事件也不是一开始就能查看，而是需要随着剧情来解锁，不少支线事件的完成与否同样有可能影响到主线事件，甚至以后章节中剧情的发展。在康纳的章节中，玩家们要利用他的特殊调查能力来调查物证，还原现场。而在一个章节结束后，游戏流程也延续了之前作品中使用的树状图统计方式，且信息更加细致全面，将各个剧情节点的分支选项都表明了出来（具体达成方法并不会写出来，需要玩家自己摸索），相对《暴雨》较为线性的剧情展开，《底特律 化身为人》即使是单一章节都有可能会出现不同的结局，让玩家重复游戏的动力大增。

另外由于前几作在通关后重新游玩时，只能以章节为单位来重新选择开始游玩的节点，对于追求白金的玩家来说，要反复游玩诸多重复剧情其实也是很不方便的，本作目前看起来可以直接选择章节中的某一剧情点开始游戏，能够省下不少时间（不过具体可能需要一定条件解锁）。制作人纪尧姆·戴·冯多姆介绍，本作单一周目通关大约需要 10 来个小时，而对于完成度 100% 为目标的玩家来说，则需要 25～30 小时。



■本作将于5月25日正式发售，语言为中文+英文，普通版价格为398港币，典藏版价格468港币，附带美术集、数码原声集与动态主题。

——《底特律 化身为人》相比 Quantic Dream之前的《暴雨》等作品，有哪些革新或者进化呢？

答：《暴雨》已经是很多年前推出的作品了，这次《底特律 化身为人》使用的全新的引擎，在画面技术上比起《暴雨》有了大幅度的强化，当然故事背景也不同。另外在《暴雨》中，玩家的选择虽然也会对未来的故事发展起到影响，但整体还是比较偏线性，在此次《底特律 化身为人》中我们加入了更多的分支和选项，剧情变化要复杂的多，可以看作是一个超级超级超级加强版的《暴雨》。

——《底特律 化身为人》在制作过程中是否参考或者借鉴过诸如《银翼杀手》等同类型的影视文学作品？

答：这个问题可以说是“有”，也可以说是“没有”，当下确实有不少作品会探讨人与机器人、仿生人之间发生的事，我们制作游戏时多少会受到了这类题材的影响。但《底特律 化身为人》和别的同类型作品有所区别的是，它的内容涵盖范围更加广泛，在游戏中我们需要通过仿生人的角度去观察周围的一切并经历相应的故事，同时还涉及了人类对于仿生人的看法，在这款作品里玩家可以通过多个视点去感受同一个事件，也可以看到一些来自仿生人自己的思考。像仿生人大规模应用导致人类失业就是故事里提出的一个主要矛盾。

——《底特律 化身为人》的演出规模十分庞大，但是和之前的《超凡双生》相比并没有请到艾伦·佩姬这样的巨星来参与，请问你们怎么看待类似艾伦·佩姬这样的巨星对于游戏电影的影响呢？

答：其实演员的名气并不是我们最重视的要素，最重要的还是演员本身是否符合角色的需求。艾伦·佩姬确实是一位很优秀的演员，但最重要的还是她所扮演的角色非常适合她。本次制作中有近300名演员参与大规模试镜，我们会和演员交流，认真考虑每个演员所适合出演的角色，在这作《底特律 化身为人》中，除了三位主人公之外，还有大约20多个重要的配角，在这些配角的选择上我们也非常慎重。起初在2010年制作《卡拉》这部短片时我们就已经选好了主角卡拉的演员，因为她真的很适合卡拉这个角色。

——本作的流程模式采用了三个角色穿插进行演绎的方式，这是出于怎样的目的而设计的？在完成整个游戏后是否可以单独选择某位角色来游玩他的故事？

答：我们没有安排单独选择某位角色来游玩单一流程的设置。使用三个角色穿插交替叙述的方式是为了能让玩家看到在同一时间节点内，每个角色所发生的不同的故事，同时能了解到故事后续。在一些章节中，可能某些选择会导致另外的主角发生一些意外甚至死亡，因此使用单一角色的流程并没有很好的方法为玩家呈现这一点。本作中每个角色都有其独特的魅力，可能玩家在一开始会比较偏爱卡拉这个角色，但随着流程的推进当每个主角的魅力显现出来后，可能玩家也会对其他的几名角色产生好感，大家可以自己去体验。

——游戏中玩家是用人的身分去操作仿生人，但是这样一来作为游戏主人公的仿生人实质上和人类也没什么不同了，那么这一设定在概念上是否有什么意义？

答：我们希望通过这款游戏可以能够引起玩家去思考人和仿生人两者之间的意义，玩家在游戏中可以自己去想一想这些仿生人是低于我们一等还是与我们平等，最后以自己的意志来做出决定。毕竟这是一款游戏，大家靠自己的想法来就好，当遭遇了不好的剧情后也可以重新返回到前面来了解一下不同选择的结果。





Nintendo Labo 初体验

不止于游戏的创意理念

文 哪尼
美编 NINA

2018 年 1 月 17 日，《Nintendo Labo》正式公布。有人说这是任天堂又一次伟大的创举，也有人说这不过是另一个低龄向的儿童玩具。官方的宣传固然天马行空，但光靠几张小纸板又能掀起什么大波澜？在真正体验到之前，一切都是未知数……直到 4 月 20 日，这款“硬盒”作品终于出现在了我们的面前。





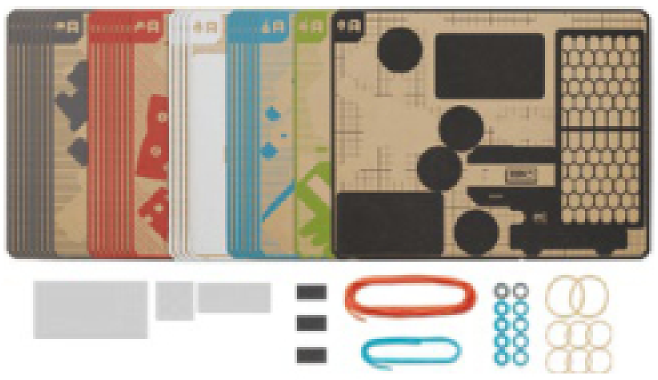
Nintendo Labo

Toy-Con 01 Variety Kit	Toy-Con 02 Robot Kit
6980日元	7980日元
69.99美元	79.99美元

4 月 20 日发售的《Nintendo Labo》共有两款——《Toy-Con 01 Variety Kit》和《Toy-Con 02 Robot Kit》，前者为五合一套装，后者则是单独的机器人，请注意两款作品目前都不含中文。

此次编辑部购入的为包括小车、摩托、房

子、钓竿和钢琴在内的五合一套装《Variety Kit》，内容物如下：



▲纸模部件。



▶专用游戏卡带。

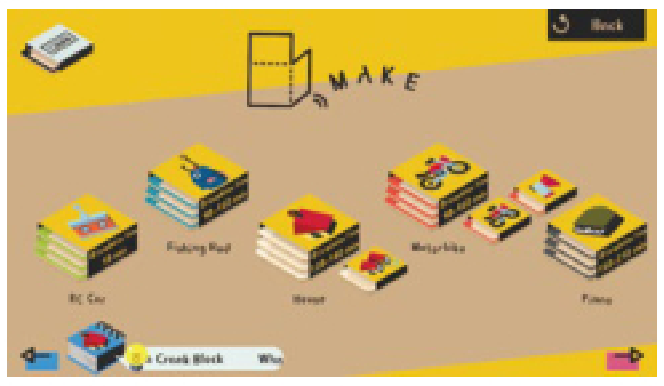
MAKE！从动手开始

体验《Labo》的第一步，当然就是动手拼装纸模 Toy-Con。进入专用游戏软件《Nintendo Labo Toy-Con 01：Variety Kit》，“MAKE”页面中便是五款纸模的拼装指引。拼装指引是采用全 3D 建模进行呈现的，比起传统的平面说明书更为直观，长按画面下方的“Back”和“Foward”可以前进与倒带，按住后拖动可以加快速度，另外在任何时刻滑动屏幕，都可以 360 度调整视角，以便更好地观察拼装时的结构变化。

总体来说，只要按照指引一步步地来，难度并不高，完全不必担心自己的动手能力。软件会给出拼装需要花费的时间，不过一旦上手并熟悉后，速度就会加快许多，我在制作最复杂的钢琴时，大概用了一个半小时左右。

所有的 Toy-Con 都是通过弯折与卡扣的形式完成固定，无需动用到胶水、胶带等。细节方面的处理值得肯定，每个纸板都有明确的编号，且已经切割好各个部件的轮廓，拆卸和组装时也没有出现割手的情况。

此外，任天堂也鼓励玩家对自己的 Toy-Con 进行个性化装扮，比如在纸板的表面绘制图案，而官方也顺势推出了配套的贴纸，方便玩家打造出独一无二的 Toy-Con。



■使用官方贴纸装扮Toy-Con。

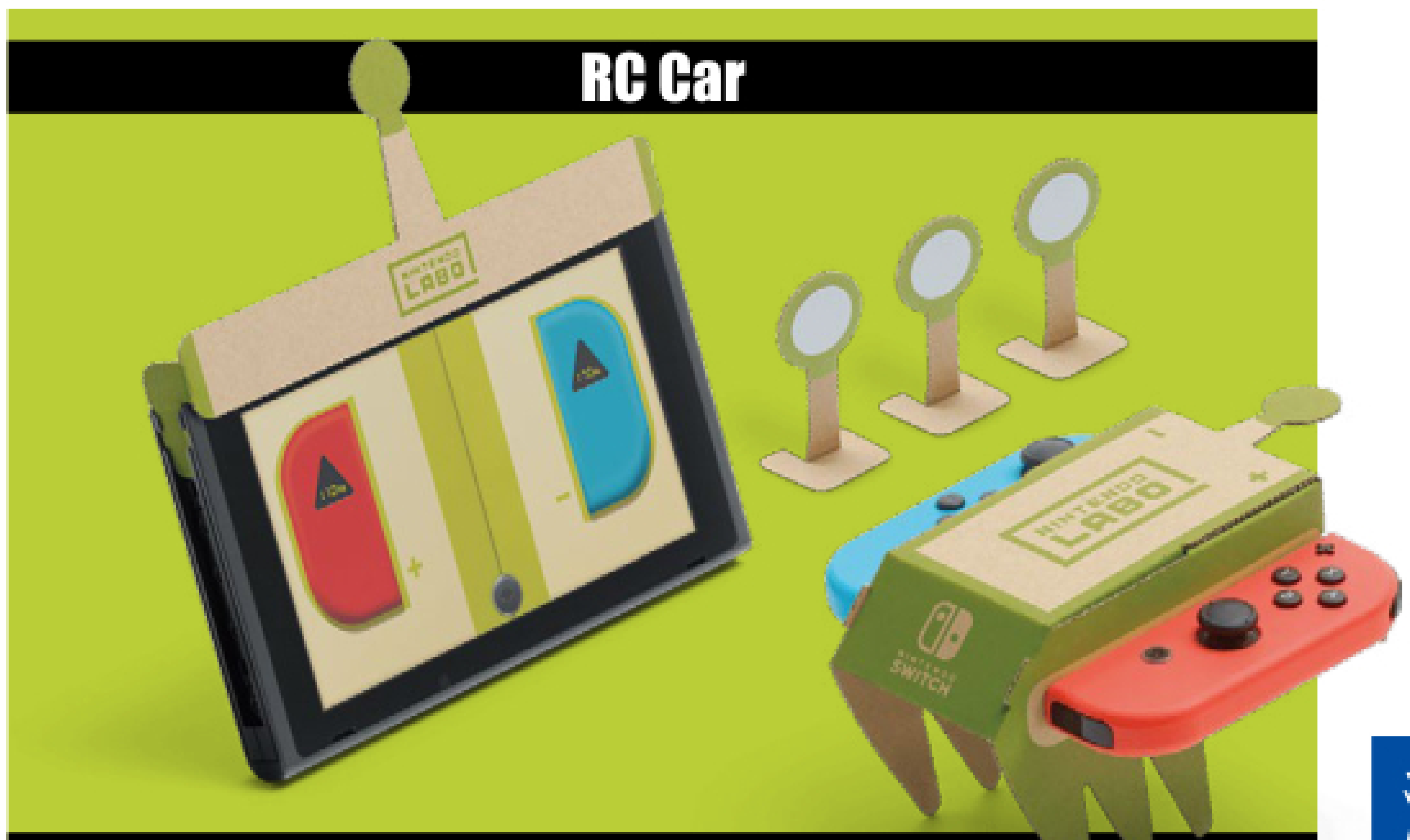




PLAY！让Toy-Con动起来

软件中提供了多款与 Toy-Con 配套的小游戏，向右滑动屏幕至“Play”界面即可开玩。

RC Car

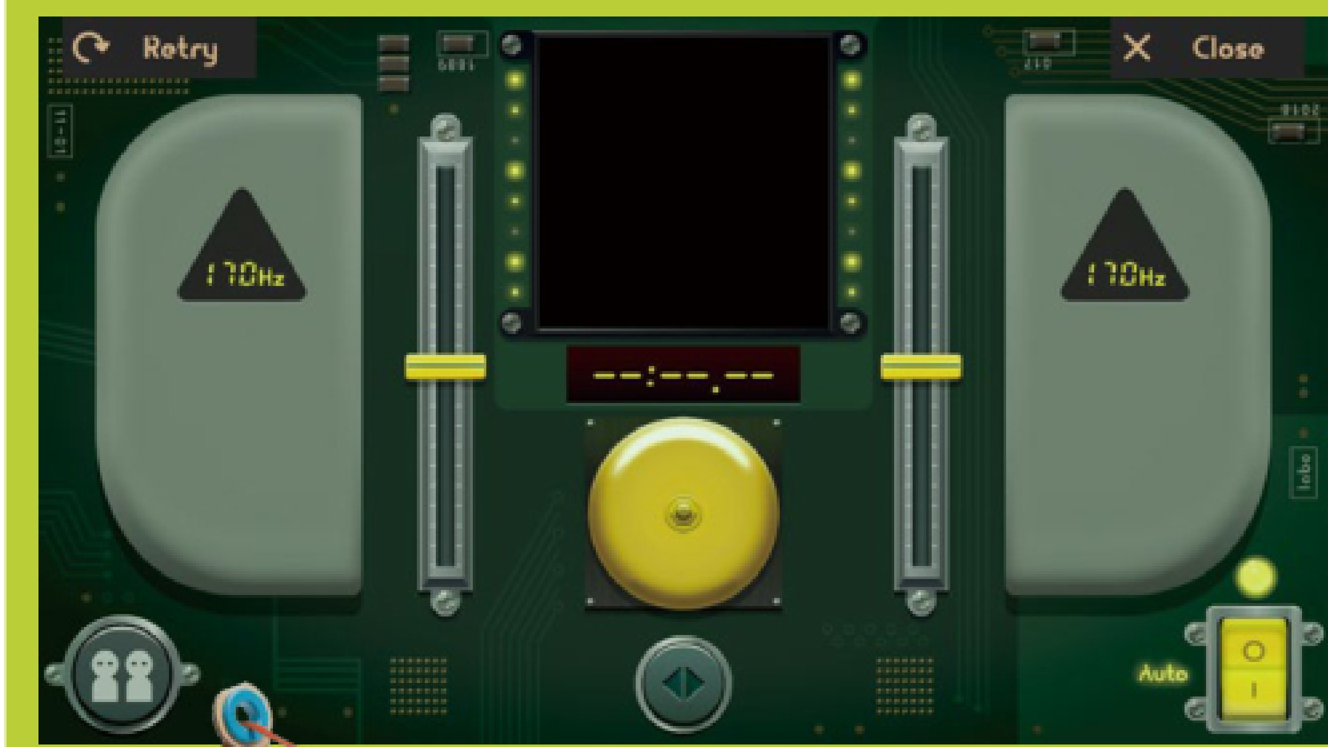


对应游戏：《RC Car》

玩法介绍：建议在较为平整的区域游玩，以免阻碍 RC Car 的前进。按照提示将左右 Joy-Con 分别插入车子的两侧后，NS 本体充当控制器的作用，通过按下画面左右两侧的灰色区域，让对应的 Joy-Con 产生振动，控制 RC Car 进行移动，此时默认的振动频率均为 170hz。

点击画面正下方的圆型按钮可以打开隐藏遥控界面，在这里可以自由调节左右 Joy-Con 的振动频率，范围在 120Hz~220Hz 之间。同时中央的正方形屏幕上显示右 Joy-Con 上红外传感器所识别的画面，虽然清晰度不高，但即便在黑暗的环境下也可以判断出周围环境的变化。开启右下角的 Auto 开关后，RC Car 就会进入自动模式，此时右 Joy-Con 会判断前方障碍物的位置和距离，从而做出相应的动作。

另外，如果你有两对 Joy-Con，那么可以分别安装到两辆 RC Car 上，此时点击画面左下角的按钮即可进入双人操控模式，两名玩家可以在同一个屏幕上分别操作对应的 RC Car。



Fishing Rod



对应游戏：《Fishing》

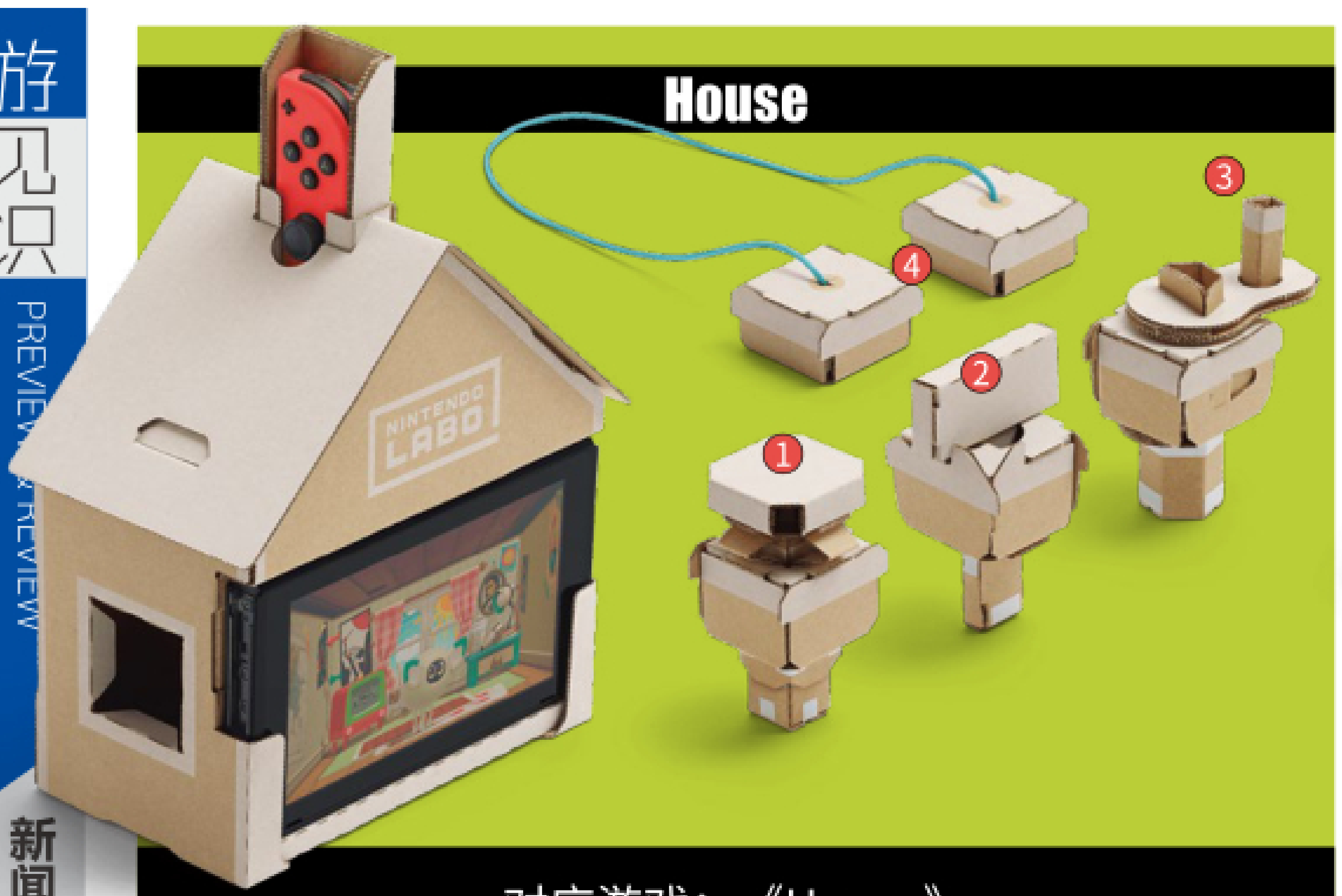


玩法介绍：玩法非常简单，左手向前推摇臂轮为放线，右手控制左右方向。鱼咬钩的瞬间向后拉摇臂轮收线，体型越大的鱼挣扎的力道越强，注意顺着鱼游动的方向左右调整位置。如果鱼线过于紧绷出现闪烁的状态，请稍微向前推摇臂轮让鱼线放松，之后再继续收线，这样可以避免出现断线或脱钩的情况。

将鱼拉出水面后可以停止收线，用右手将整个钓竿以较大的幅度向后一甩，即可成功将鱼钓起。不过也请注意拿捏好力道，避免将NS本体整个甩出。

模块组合	对应功能
③在底面	鼓风机
①②均在侧面	矿洞跑酷游戏
①③均在侧面	跑步发电机
②③均在侧面	糖果微波炉
①在底面+②在侧面	保龄球游戏
①在底面+③在侧面	跳绳游戏
②在底面+①在侧面	向上飘浮的躲避游戏
②在底面+③在侧面	海底套圈游戏
③在底面+①在侧面	根据当前外观制造糖果
③在底面+②在侧面	目标射击游戏
①②均在侧面+③在底面	观赏收集品
②③均在侧面+①在底面	观赏食物
①③均在侧面+②在底面	不同游戏的介绍
④连接任意两个位置	形成传送通路

House



对应游戏：《House》

玩法介绍：在房子两侧和底面插入不同的模块，便可以与房间内的神秘生物进行不同的小游戏，NS主机本身的重力感应也可用于互动。完成不同的小游戏后可以得到种类各异的食物，通过触摸屏将食物拖向神秘生物后即可喂食，其身上的花纹和颜色也会随之发生变化。



模块组合	对应功能
①在侧面	房间内灯的开关
①在底面	食物弹射机
②在侧面	水龙头开关
②在底面	随机更换房间装扮
③在侧面	旋转吊饰

Motobike

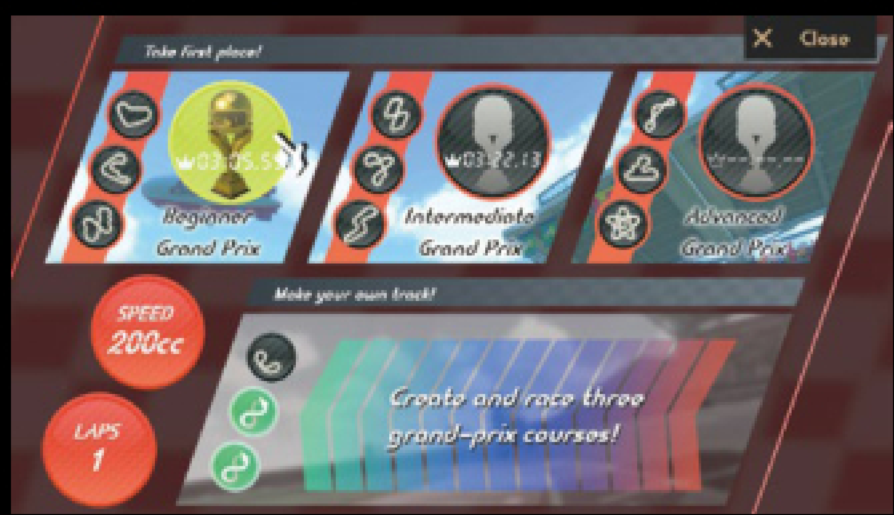


对应游戏：《Circuit》

玩法介绍：摩托车竞速游戏，共分为三个大奖赛，每个大奖赛中有三条赛道。左下方可以调整速度和圈数，分别是200cc/400cc/600cc以及1圈/2圈/3圈，由于不同的设定组合的奖杯是分开计算的，所以一共有27个奖杯可供挑战。

控制摩托车的方式很简单，首先按下右侧握把的按键①启动引擎，比赛开始时向内转动右侧握把加大油门，而左侧的握把则用于控制转向。若将Toy-Con整个向上抬起，那么游戏中的车手也会抬高车身让前轮离地，有利于直线的加速。右侧握把的手刹按键②可以用于漂移操作，在过弯时以大角度贴近赛道，轻按一下手刹按键后松开即可完成漂移，成功的话会有一个短暂的加速效果。

在选择界面的下方，允许玩家创造3条自定义赛道。使用小摩托车③在空中画出赛道的轨迹后，画面右侧可以调整赛道的宽度和倾斜角度，画面左侧则可以调整赛道上的积水、天气环境、设置加速道具。





对应游戏：《Stadium》

玩法介绍：自由驾驶模式，目标是在大场地中尽可能地破坏气球，累积点数。游戏操作与《Circuit》基本一致，比较特别的是可以使用场地生成器④。点击画面右下角的“Create Course”后，便可以利用右 Joy-Con 的红外传感器，将识别到的物体表面投射到游戏中，生成新的场地地形。



Piano



对应游戏：《Toy Piano》

玩法介绍：比较简单的钢琴模拟器，默认状态下为正常的的钢琴音色，基本功能如下：

拨杆①	切换八度
右侧按键②	附加效果
左侧按键③	自动播放乐曲
转轮1、2、3	切换不同的声音
转轮〇	左Joy-Con震动
纸板④⑤⑥⑦	识别后改变音调，可DIY
晃动Toy-Con	颤音



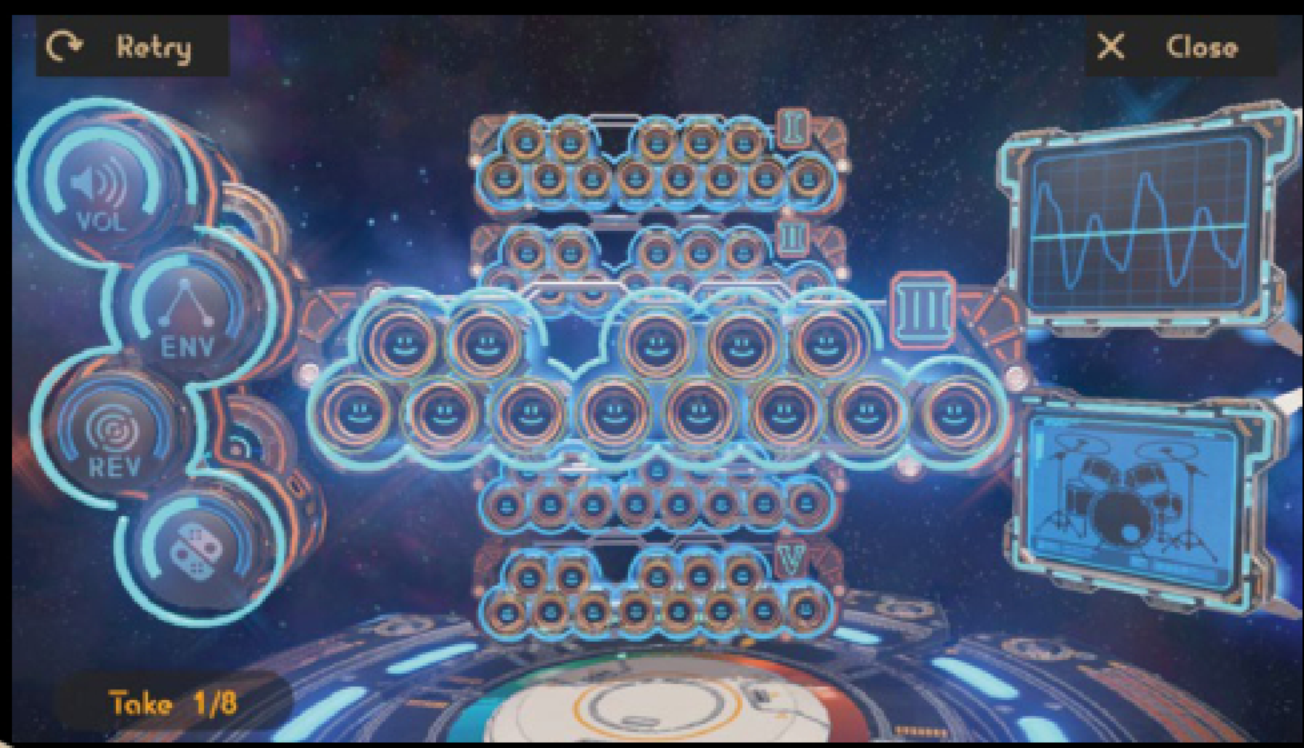
对应游戏：《Studio》

玩法介绍：具备一定专业度的音乐编辑器，画面中央为 5 个八度的钢琴基本音，使用左侧的拨杆①进行上下八度的切换，通过这样的方式在只有一个八度琴键的基础上，拓展了音域。左手负责切换、右手负责按键，熟练后可以较为流畅地弹奏一整首完整的主旋律。

《Studio》提供音轨录制功能，最多可记录 8 条音轨，按下右侧按键②即可开始录音，这样一来就可以将伴奏和主旋律分开录制，形成一首完整的曲目。之后按下左侧按键③可欣赏录制好的音轨，如果觉得不满意可以在按下按键③的同时下压左侧拨杆①删除，也可以使用按键③＋上提拨杆①的操作，恢复最近删除的一条音轨。

转轮 1、2、3、〇分别用于调整音量、强弱、音质和振动强度。纸板④、⑤放入钢琴顶侧的插槽后按下右侧的按钮⑧，软件会识别出纸板的形状，让钢琴的音色发生改变。纸板⑥是一个标准模板，玩家可以按照其尺寸自行制作额外的音色卡，只要底部的图案有所不同即可。纸板⑦对应的是伴奏中的鼓点，通过调整纸板上圆形小洞的排列分布，放入插槽后即可添加鼓点节奏（注意，取下的小圆点请妥善保管，方便此后进行调整）。

另外，左 Joy-Con 可以模拟成指挥棒，如果已有录制好的曲目，那么就可以挥动左 Joy-Con，让曲目随着你的指挥演奏。



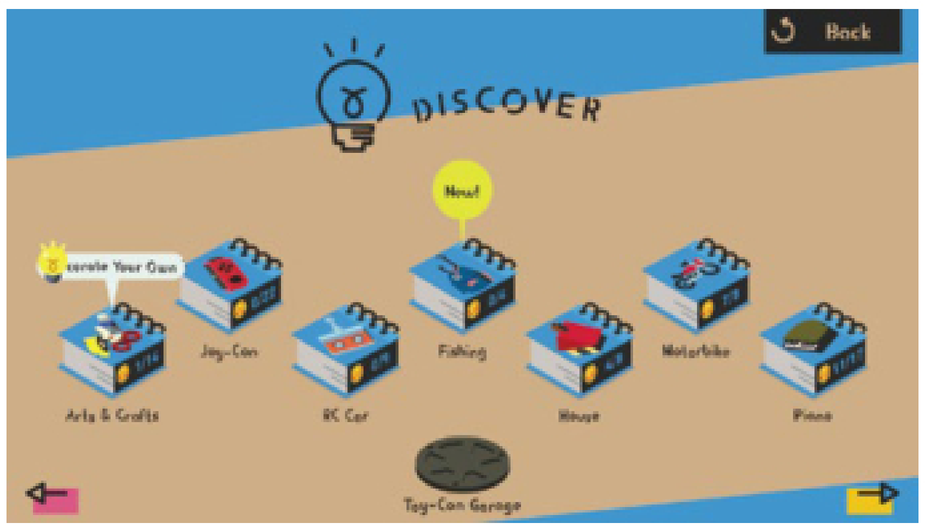
对应游戏：对应游戏：《Aquarium》

虽然是用 Labo 钢琴来玩，但实际上和钢琴操作一点关系都没有，只是使用顶部的插槽而已。玩家可以根据纸板⑥的大小，使用普通的纸张自行裁剪出想要的形状，接着放入顶部插槽后按下按钮⑧进行识别，那么水中就会出现对应外形的鱼啦。然后……就没有然后了。

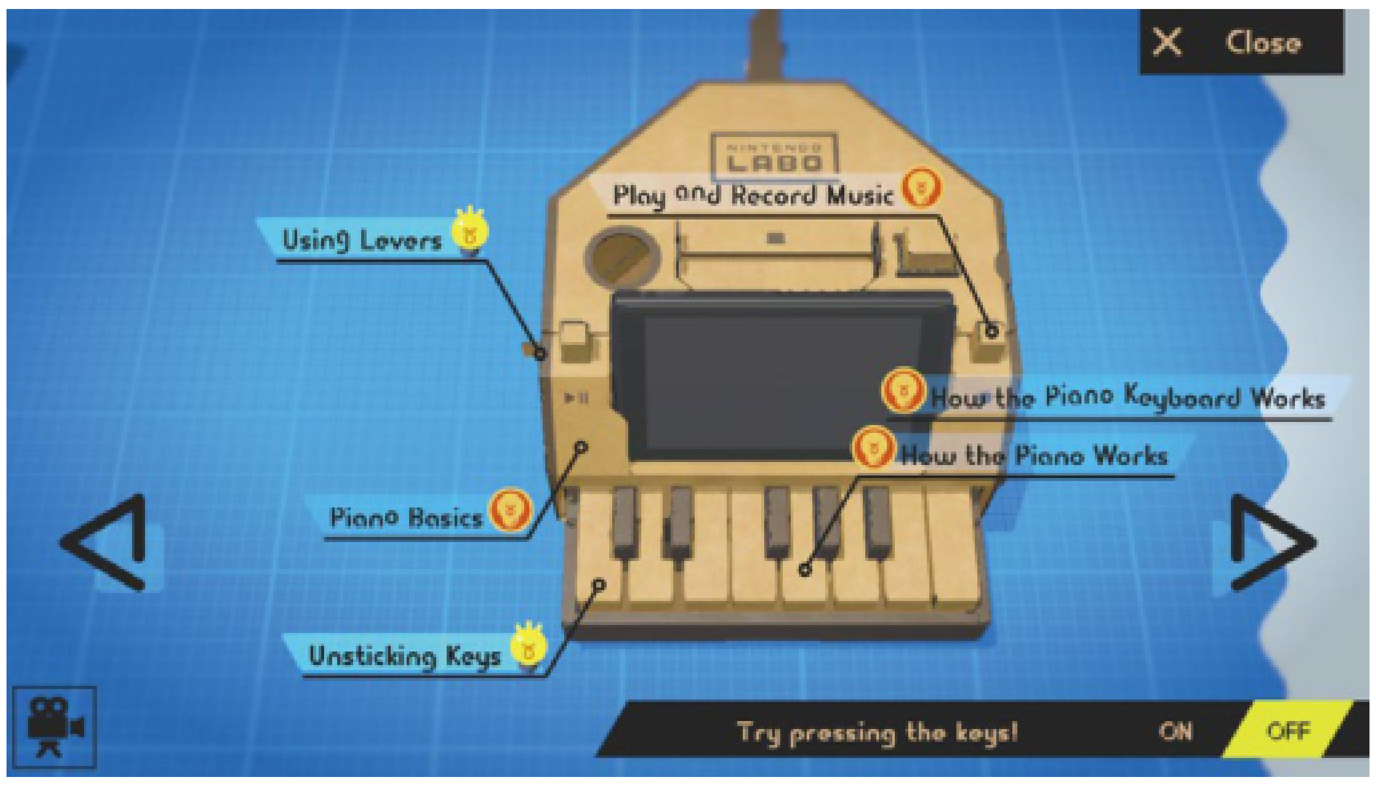


Discover！发掘更多的创意

体验过“Play”页面的小游戏后，继续向右滑动切换至“Discover”页，在这里可以了解到不同纸模的工作原理，以及一些隐藏的进阶玩法，其中会针对不同的部件一一说明，并通过虚拟角色的对话进行呈现。虽说没有中文，但即便看不懂英文或日文也没有太大关系，因为关键的解说与演示采用的是视频形式，看完后一目了然。



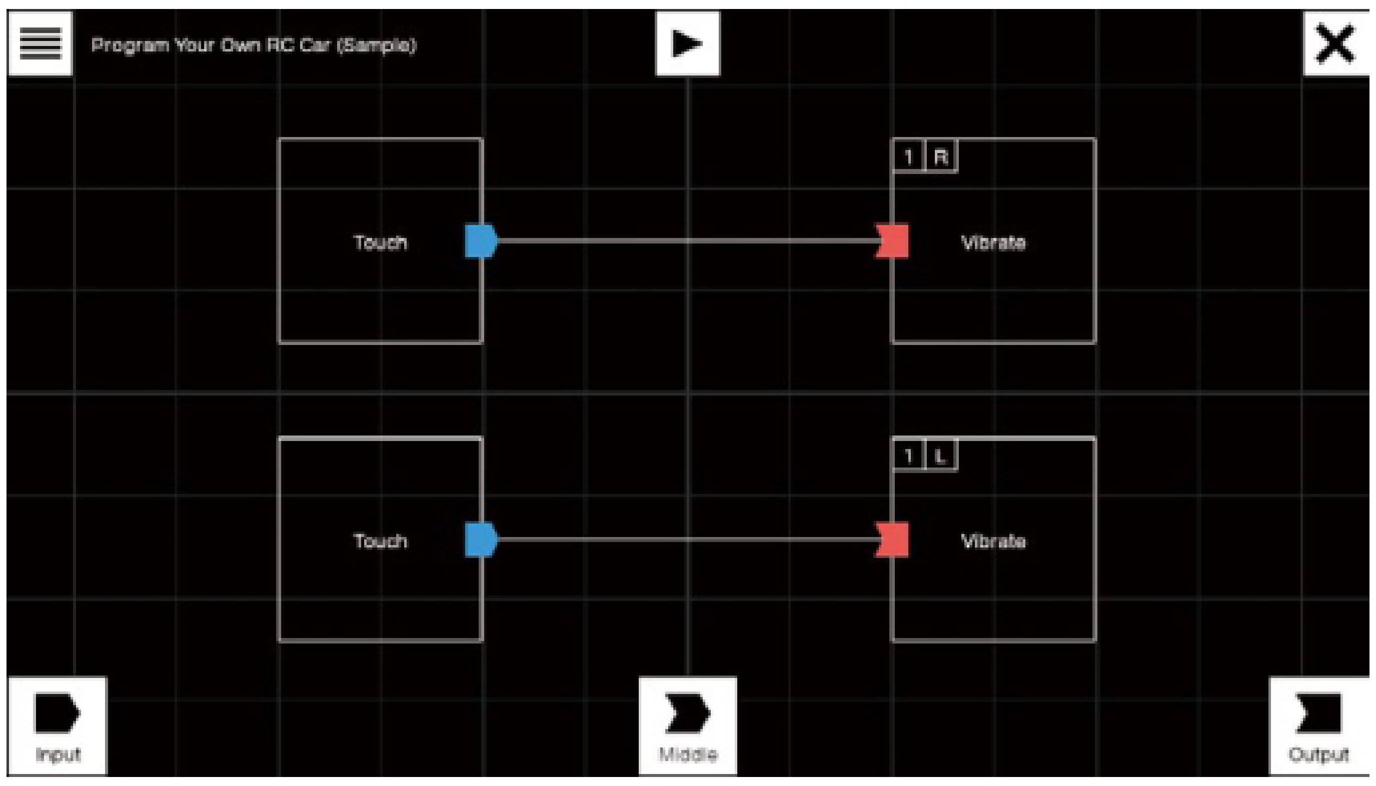
如果你希望全面且详细地了解每一款纸模或零部件的工作原理，我强烈建议一定要仔细地看完“Discover”页的所有内容，这不仅会让你发现许多隐藏的功能与乐趣，对于此后的简单编程与 DIY 也会有很大的启发。



Toy-Con Garage，发挥你的想象

在“DISCOVER”页面的下方，有个不起眼的小井盖——Toy-Con Garage。这个隐藏颇深的入口，事实上才是《Labo》真正的精髓所在。简单来说，这是一个编程软件，玩家可以借助 Joy-Con 的按键、各种传感器、主机触摸屏等等，实现不同的创意，甚至做出一款原创的小游戏。

虽然是编程软件，但并不需要玩家真的自己敲代码，任天堂将其封装为一个个独立的功能块，让玩家可以像搭积木那样，将不同的方块串联为“程序链”，再进一步形成“程序网”，通过可视化的方式简单地实现完整的编程。



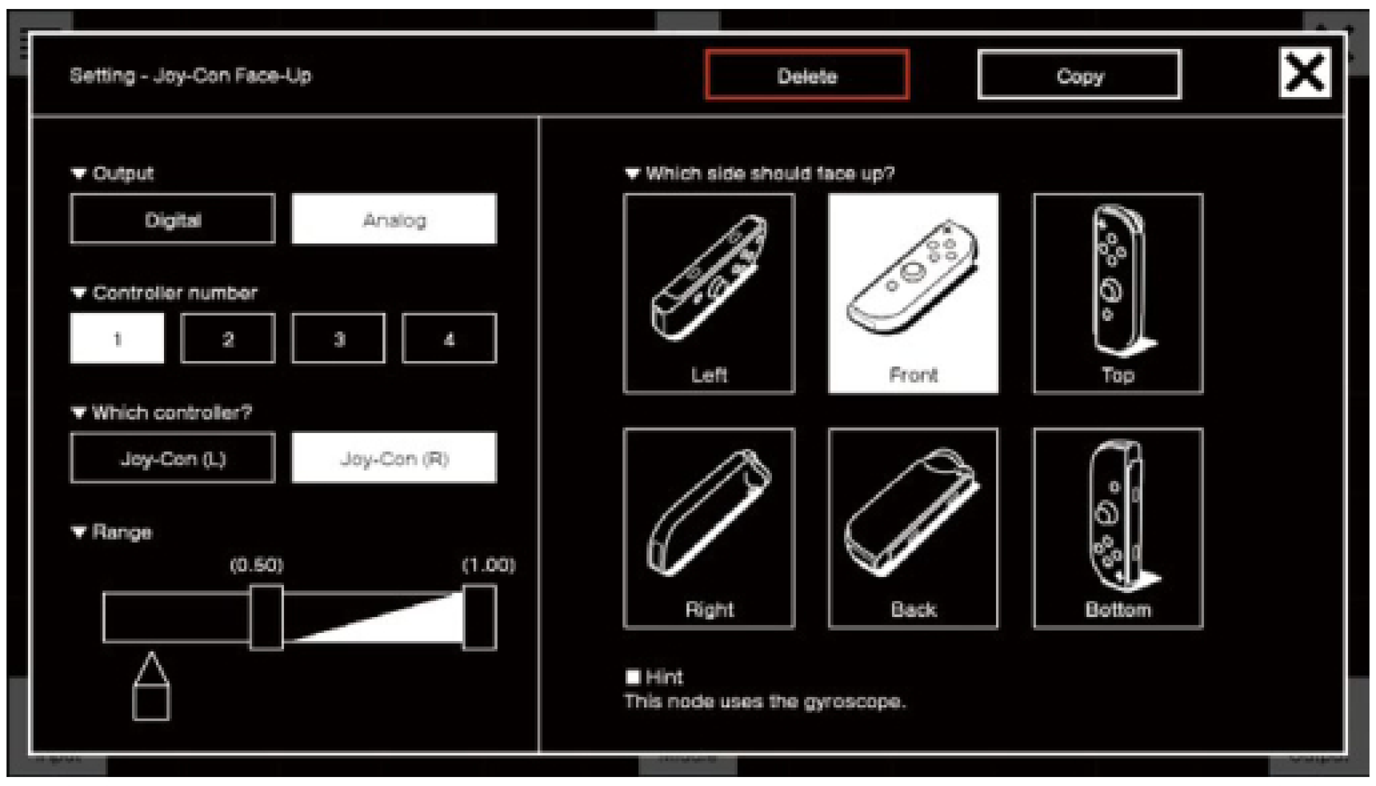
功能块

Input（输入）

功能块	说明	用途
Toy-Con	使用Toy-Con进行输入	支持Fishing、House、MotoBike和Piano四Toy-Con的各种输入指令。
If an IR Maker Is Seen	如果红外感应器感应到障碍物	以右Joy-Con的红外传感器是否检测到障碍物作为触发输入的依据，可以更改不同距离的感应方式。
Console	使用NS本体的重力感应	两种形式：1.摇晃NS本体；2.以NS的某一面朝上作为触发基准。
If the Joy-Con Is Face-up	如果Joy-Con的某一面朝上	以Joy-Con某一面朝上作为触发基准。
If a Control Stick Is Moved	如果控制器的摇杆移动	推动左摇杆或右摇杆作为触发基准。
If a Button is Pressed	如果某个按键被按下	按下Joy-Con的某个按键触发。
If Shaken	如果晃动Joy-Con	摇晃Joy-Con后触发输入。
If Touched	如果触摸对应区域	触摸屏幕上的对应区域触发输入，可调整位置和面积。

数字与模拟

Input 功能块的设定中一般都有数字（Digital）与模拟（Analog）的选项，这里表示 Input 功能块在接收到正确的输入信号后，可以以数字或模拟的形式将信号输出到下一个功能块。那怎么理解两者之间的差别呢？简单来说，数字输出是固定不变的，而模拟输出则会体现出输入的变化情况。举个通俗的例子，同样是晃动手柄后让手柄震动，若使用数字输出，无论你以什么样的频率或幅度晃动手柄，产生的震动感是永远是平稳且一致的；但使用模拟输出，震动频率则会随着摇晃频率和幅度而产生变化。



Middle（过程处理）

功能块	说明	用途
Comments	注释功能	没有任何的输入输出节点，纯粹是注释说明的作用。在完成一套程序中的某一个功能后，可以用Comments拉出一片较大的区域将该功能框住，并写好文字说明。这样在程序变得复杂后，能够快速地了解某个区块所对应的作用，方便后期的更改与维护。
Bullseye	圆心判定	功能块中央圆圈位置亮起后视为判定，一般与Output中的Light Up Screen配合使用。
Counter	计数器	统计输入节点的触发次数，有增加、减少和归零三个输入节点，另外在设定中可以选择输入触发需要单击或是长按。
Timer	延时功能	接收到输入节点的触发后，延长一定的时间再传递给下一层功能块，最长可以延长10秒。
NOT	否定逻辑	接收到输入节点的触发后，不传递给下一层功能块，一般可以用于取消某个默认状态。
AND	与逻辑	该功能块有两个输入节点，只有当两个输入节点都接收到触发信号后，才会通过输出节点传递给下一层的功能块，一般用于需要并行输入的情况。

Output（输出）

功能块	说明	用途
Emit IR Light	发射红外灯光	右Joy-Con红外传感器四周的红灯亮起，可设定亮起的时间。
Light Up Screen	点亮屏幕	功能块对应的屏幕区域亮起白光，可更改不同的效果。
Make Sound	发出声音	有完整的钢琴基本音可选，可以更改持续时间、不同的八度。并且可以调整为不同的乐器或是特殊音效。
Vibrate	Joy-Con产生振动	可以调整振动的持续时间以及振动频率。

基本编程流程

编程主要分为“Input（输入）”、“Middle（过程处理）”和“Output（输出）”三个阶段。整个过程简单来说就是：

1、软件接收到输入指令（比如按下某个按键或其他操作）→

2、经过逻辑判断的过程处理（确认输入的指令满足哪一项条件）→

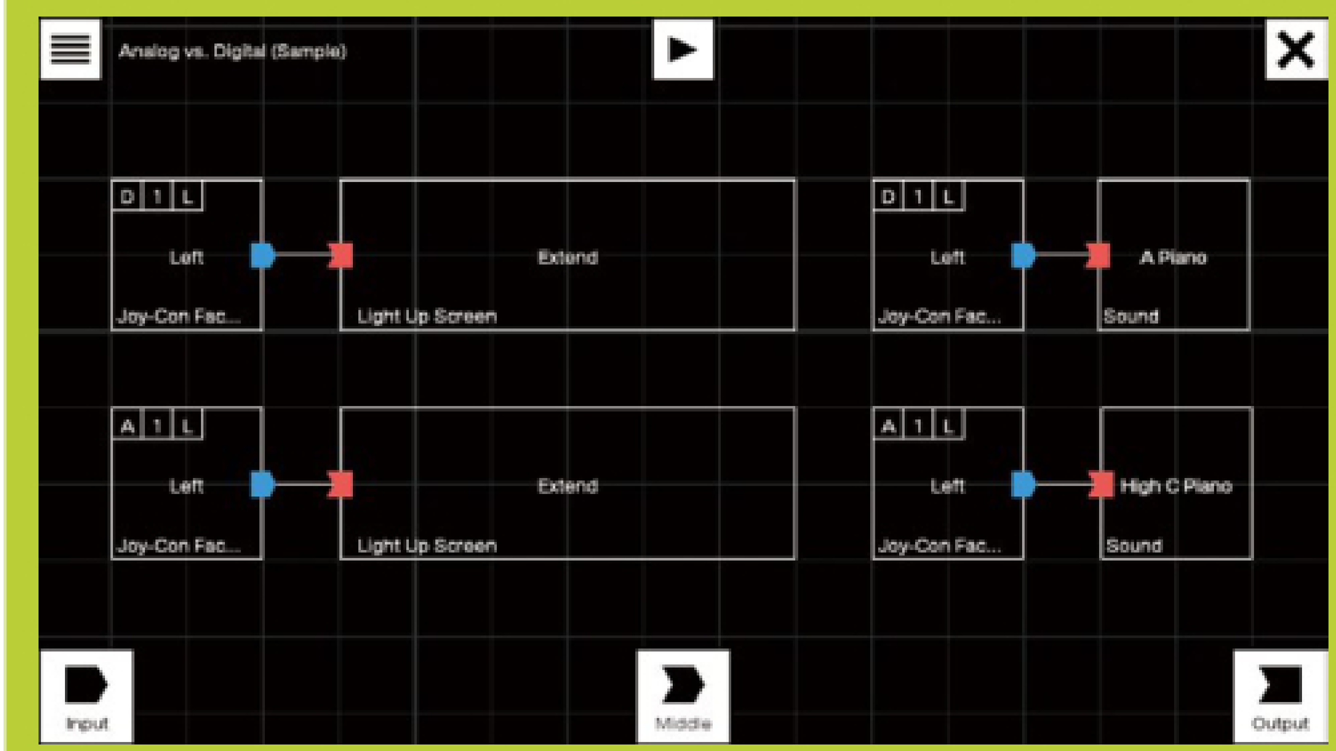
3、输出最终结果，做出反馈（比如发出某个声音或震动）。

因此我们只要将自己的想法拆分并简化为若干个“输入→逻辑判断→输出”的过程，再进行组合与调试。整个编程的过程几乎是所见即所得的，比如 Input 模块，正确识别输入讯号后，蓝色的输出节点便会亮起，连接上后续的 Middle 及 Output 模块，也可以实时检查逻辑判断和输出反馈是否正确，非常的友好。

从 Input、Middle 或 Output 中选择所需要的功能，那么对应的功能块就会出现在界面上。选择某一功能块后会以黄色描边的高亮显示，此时可以任意拖动改变位置，按住右上角后滑动改变角度、按住右下角后拖动则是调整大小。而点击左下角的的齿轮标志可以打开菜单更改相应的设置，以及删除 / 复制该功能块。

Input 功能块只有输出节点（蓝色），OutPut 功能块只有输入节点（红色），Middle 功能块可能具备多个输入 / 输出节点。想要让不同的功能块之间联通，那么只要从输出节点拉出一条线连上输入节点即可，多个输出节点可以连接至一个输入节点上，一个输出节点也可以连接至多个输入节点，这样便能实现更复杂的操作。

完成所有功能块的连接和部署后，点击画面上方中央的“播放键”即可运行程序，体验效果是否和自己预期的一致。点击画面左上方的菜单键可以进行重命名和保存，之后便能直接读取。“View Topic”中内置了一些官方编辑好的程序，玩家们可以进行参考，看看是否有值得学习或是借鉴的地方，拓宽编程思路。



总结

乐趣？因人而异

回答这个问题，不能一概而论，必须针对不同的年龄层区分看待。

对于低龄层玩家，《Labo》无疑是非常值得推荐的，它提供了非常多元化且健康的游戏体验。手工制作部分难度适中，只要按照官方指引便可轻松完成，搭配的几款小游戏趣味十足且容易上手，同时也带来了与传统游戏，尤其是如今大行其道的各种移动游戏所截然不同的新鲜感，堪称寓教于乐的典范。

而对于高龄层玩家，《Labo》的乐趣则因人而异。如果你是纯粹的“索取型”玩家，也就是只想放松身心享受游戏开发商所呈现给你的内容，那么恐怕会对《Labo》感到失望，因为内置的小游戏难度较低、内容贫乏、耐玩性也不足，很可能就是一次的新鲜感过后，便扔在一旁吃灰。因此就现阶段而言，并不是购买《Labo》的好时机。

但如果你是个“创造型”玩家，那么《Labo》会是一个非常强大的工具，你尽可以发挥创造力与想象力，借助内置的编程功能实现自己的想法，甚至做出一款小游戏。再者，Labo 钢琴、或是通过编程功能所模拟出的各类乐器，其实不乏专业性，懂得这些乐器及乐理的玩家，借助于内置的 Studio 功能来弹个曲、混个音、唱首歌，统统不在话下。毫不夸张地说，你有什么理由去拒绝这种前所未有的乐趣呢？



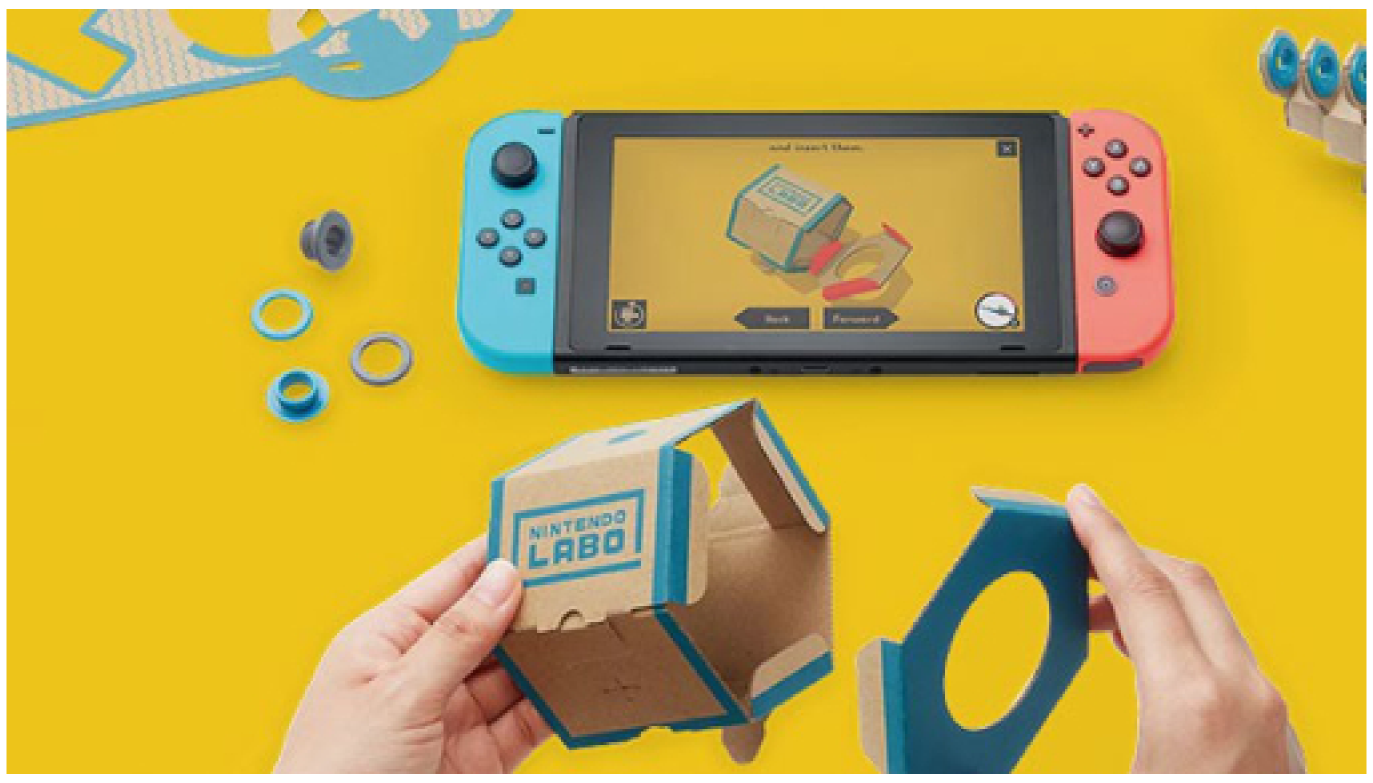
目的？抛“砖”引“玉”

原本我也打算像其他媒体那样，给《Labo》打个分数，但思索再三，还是觉得用冰冷的数字为这款作品下一个定论，未免肤浅了一些。我认为任天堂推出《Labo》的目的，并不只是想要展示它有多好玩，而是要告诉玩家它能做到什么。一言以蔽之——抛砖引玉。

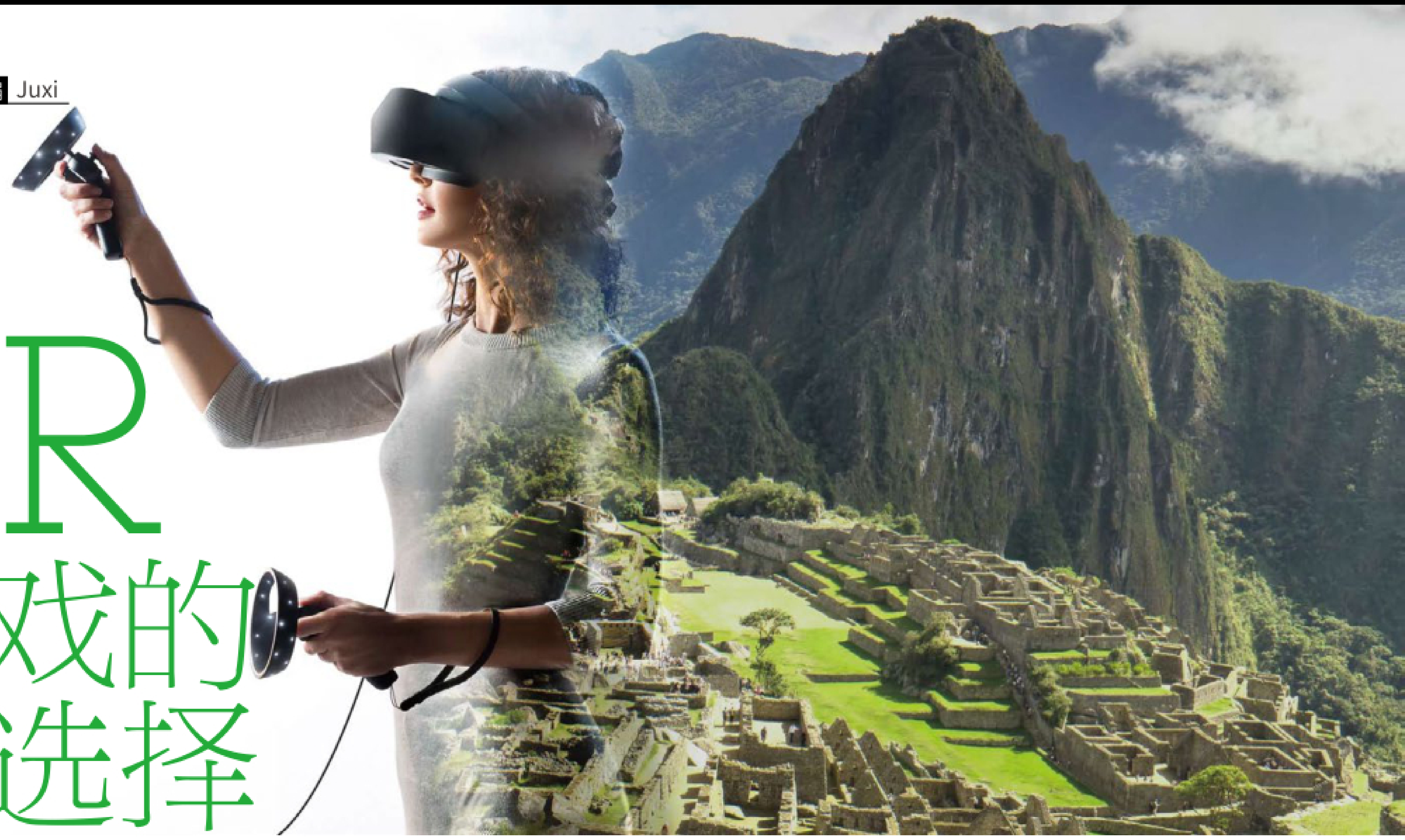
纸模、小游戏，这些都是任天堂抛出的“砖”，可能并不起眼，但却向所有人展示了其中的可能性，告诉人们原来《Labo》也能做到这些事。而玩家、或是第三方的游戏开发商，在了解到其中的原理后，说不定便能激发出更多更有趣的创想，并运用到已有的、或是全新的作品当中，而这些便是由《Labo》所引出的“玉”。

举例而言，游戏开发商可以直接借用任天堂第一方的 Toy-Con，通过简单的更新，将它们加入到自己已经推出的游戏中——比如将钓竿运用到很多 RPG 都钟爱的“钓鱼模式”中，又或是把 Labo 钢琴用作音乐游戏的控制器等等。其次，第三方厂商也可以推出与《Labo》类似的作品，设计原创的纸模并与游戏相结合，而且纸板的成本低廉，对于厂商和玩家两方而言，都不会造成负担。

因此，表面上看《Labo》是一款“不太耐玩”的游戏，实际上更像是一个充满无限可能性的“概念”。它犹如一本任天堂出品的“创意教科书”，告诉所有人制作游戏的理念不应被传统所束缚，告诉所有人该如更好地运用 Nintendo Switch、Joy-Con 的各项功能。NS 固然存在很多不尽如人意的缺点，但也蕴含着很多尚未被玩家、游戏开发者所发现的独特魅力，如果能够集合所有人的力量将这一优势最大化，那么对于 NS 未来的发展、总体游戏阵容及质量的提升、强化有别于其他主机的差异化等等，将能够起到非常积极的推动作用，我想这也是《Labo》所承载的使命之一。



文 哪尼　美编 Juxi



VR 游戏的新选择

Windows Mixed Reality体验报告

在上一期的小编寄语里曾提到，5 月 1 日发售的《Beat Saber》让我下定决心购入 VR 设备。在经过一番权衡后，我放弃了 HTC Vive 和 Oculus Rift，转而选择 Windows Mixed Reality。虽然微软在去年就已经公布这一设备，但由于大多数产品未在国内上市，因此并未引起玩家们的关注和讨论，而相关的资讯和介绍也非常有限，这使得很多人甚至不了解它的存在。

经过了半个月的体验，我对于这款新的产品有了较为深入的认知，其未必足够优秀，但却颇具潜力，因此也借此机会和大家分享一下我的感受与看法。究竟 Windows Mixed Reality 会是 VR 游戏的新选择，还是微软又一次“头脑发热”的产物，希望在看过本文后，会带给你一个明确的答案。

何为“混合现实”

在正式介绍 Windows Mixed Reality 设备前，我想先简单地说明一下 MR（Mixed Reality）的概念，毕竟微软可是直接将其作为这款新产品的名称。

MR 翻译成中文就是“混合现实”，简单来说，我们可以将其视为 VR（虚拟现实）和 AR（增强现实）的集合体，通过类似于全息图的形式，将现实环境与虚拟环境相互融合。微软在发布 HoloLens 时，抛出的便是 MR 的概念，因此我们不妨将 HoloLens 所展现出的基于现实环境的虚拟互动体验，视为 MR 的基准点。



▲ HoloLens 的目标，是在现实环境的基础上，增加虚拟的交互体验，这便是微软所定义的 MR。

Windows Mixed Reality

回归本文的主角——Windows Mixed Reality，既然名字里也挂着“MR”，又都是微软出品，其与 HoloLens 肯定有所关联。的确，若将 WMR 设备与 PC 进行连接后，在设备管理中会显示为“HoloLens Sensors（HoloLens 传感器）”。关心 HoloLens 的玩家应该知道，在短暂地推出价格高昂的开发者版本后，其在消费领域的前景不容乐观，并传出了停产的消息。那么 WMR 是微软为了进军消费领域而推出的“平民版 HoloLens”吗？答案是否定的。

单就功能上而言，WMR 与一般的 VR 设备并无二致，但可以肯定的是，微软确实将一些 HoloLens 上的技术应用在这款新产品上，从而解决了一些传统 VR 设备的痛点，优化了体验。至于为什么要用这种可能会让人产生误会的命名方式，我想除了确实采用了 HoloLens 的技术外，也是为了体现 WMR 与其他 VR 设备之间差异化的噱头吧。

其他设备

HoloLens Sensors
已连接到 USB 3.0

▲将WMR连接至PC后，显示的名称为“HoloLens传感器”。

Windows Mixed Reality设备一览

2017 年初，微软正式对外公布了 Windows Mixed Reality，不过并非由其亲自生产，而是将整套解决方案授权给包括惠普、联想、三星、戴尔在内的第三方硬件制造商。

目前各个厂商的 WMR 设备已经陆续在 2017 年底上市，这些产品的基础性能差异不大，均包含头戴显示器及专用的运动控制器，价格方面也比较相近。不过外观设计及一些细节功能上的处理则有所不同，让用户有了更多的选择。这样的做法也能够促成产品间的相互竞争，从而让价格有更大的优惠空间，对于玩家来说是一件好事。

● Samsung HMD Odyssey



官方售价	499 美元（国行 4499 元）
分辨率	2880 x 1600
屏幕材质	AMOLED
刷新率	最高 90Hz
视野	最大 110°
音频	自带 AKG 耳机、麦克风

● HP Headset



官方售价	399 美元（国行 3499 元）
分辨率	2880 x 1440
屏幕材质	LCD
刷新率	最高 90Hz
视野	最大 105°
音频	3.5mm 音频接口

● Acer Headset



官方售价	399 美元
分辨率	2880 x 1440
屏幕材质	LCD
刷新率	最高 90Hz
视野	最大 105°
音频	3.5mm 音频接口

● Lenovo Explorer



官方售价	399 美元
分辨率	2880 x 1440
屏幕材质	LCD
刷新率	最高 90Hz
视野	最大 110°
音频	3.5mm 音频接口

● Dell Visor



官方售价	399 美元
分辨率	2880 x 1440
屏幕材质	LCD
刷新率	最高 90Hz
视野	最大 105°
音频	3.5mm 音频接口

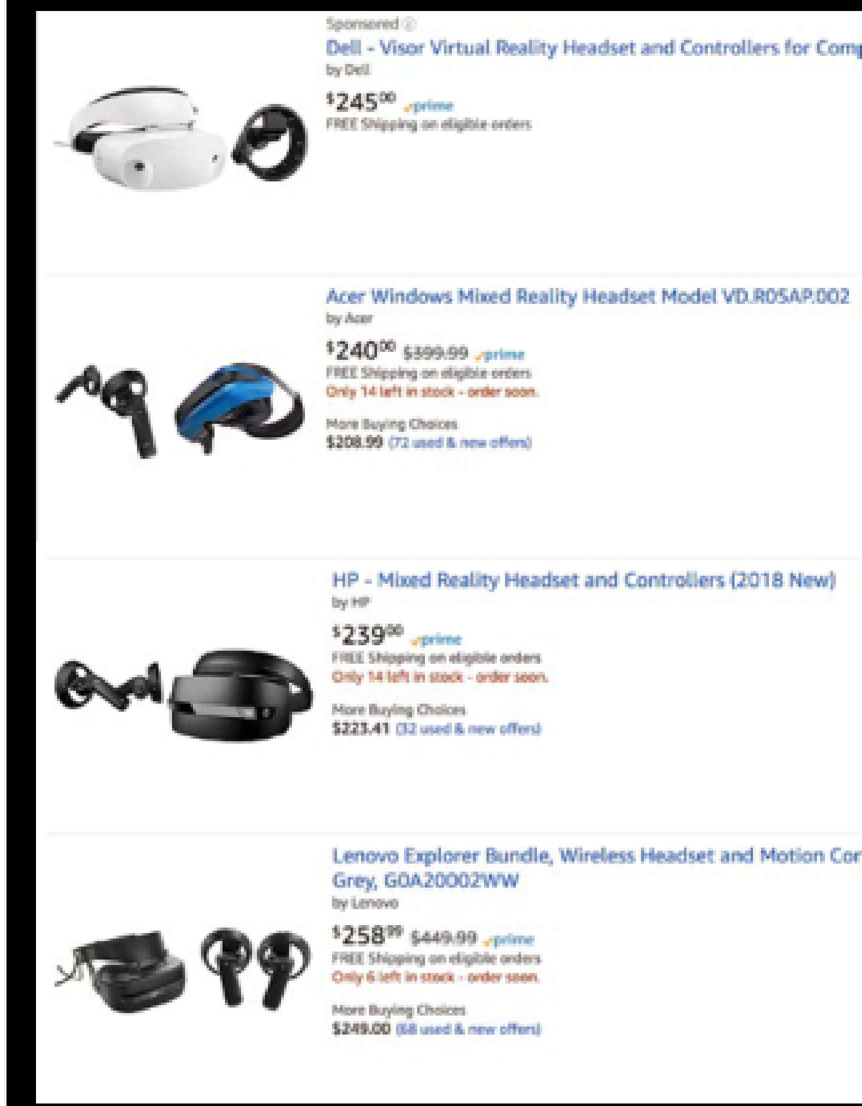
● 3Glasses Blubur S2



官方售价	399 美元（国行 3998 元）
分辨率	2880 x 1440
屏幕材质	LCD
刷新率	最高 90Hz
视野	最大 90°
音频	3.5mm 音频接口

如何购买及选择

HP Headset、Samsung HMD Odyssey、Dell Visor 和 3Glasses Blubur S2 四款设备目前已经推出国行版本，价格在 3499~4499 不等，并不亲民。而即便以美版的官方定价来看，相比其他 VR 设备并无太大优势，同样不是很具有吸引力。但是，如果留意美国亚马逊或是微软官方商店（美国）便会发现，多款 WMR 产品长期都有大幅度的折扣，价格大约集中在 250 美元上下（约合人民币 1600 元左右），即便加上关税后也非常划算，建议想要购买的玩家可以选择海淘。



那么以上 6 款 WMR 设备又该如何挑选呢？从性能上看，3Glasses Blubur S2 自然是不予考虑的，因为其可视角度最大只有 90 度，严重影响沉浸感。而性能最好的当然是 Samsung HMD Odyssey，不仅采用了分辨率稍高的 OLED 屏幕，并自带耳机和瞳距调节功能，当然相对价格也最高，个人认为不太具有性价比。

综合考虑下来，比较值得购买的是 HP Headset 和 Lenovo Explorer，外观设计沉稳，性能参数和价格也很均衡。而两者之间我个人更推崇 Lenovo Explorer 一些，因为其视野范围稍大，并且在佩戴舒适度上更胜一筹。

分辨率对比

	HTC Vive Pro	Oculus Rift
分辨率	2880 x 1600	2160 x 1200
	PlayStation VR	Windows Mixed Reality
分辨率	1920×1080	2880 x 1440（大部分）

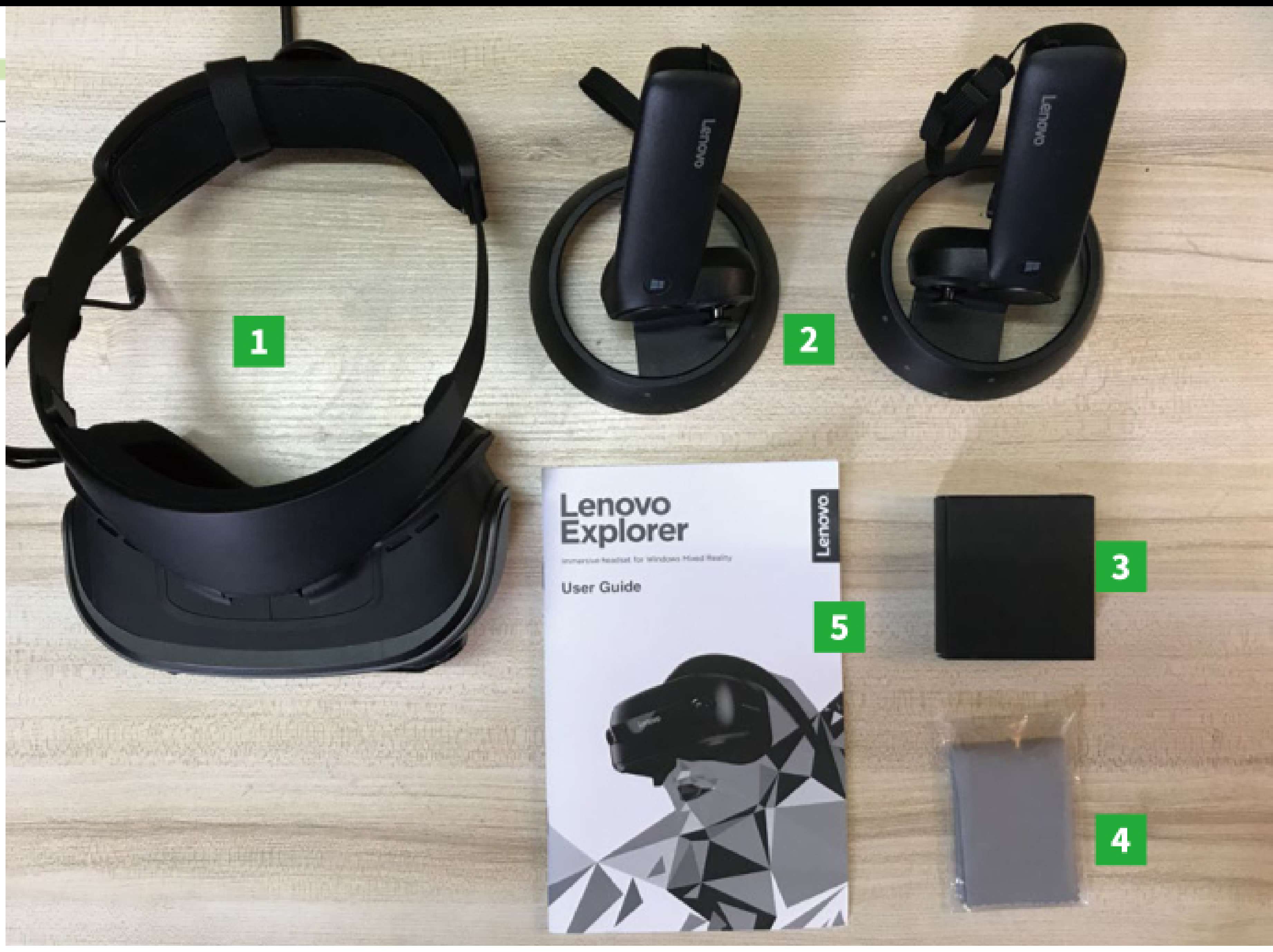
显示效果相信是所有想要购入 VR 设备的玩家比较关心的一点，从上表中可以看出，大部分 WMR 设备的分辨率都达到了 2880 x 1440（Smasung HMD Odyssey 为 2880 x 1600），这与目前称得上是旗舰产品的 HTC Vive Pro 基本一致，均处于第一梯队，相比 Oculus Rift 和 PS VR 都要更好。

开箱&介绍

正如上文所分析的那样，我最终选择了由联想出品的 Lenovo Explorer，虽然购入的是美版，但是说明书中包含了中文指引，即便是不懂英语的玩家也无需担心使用问题。因此之后的开箱、介绍、体验均以这款产品作为参考。

内容物

1. 头戴显示器 ×1
2. 运动控制器（Montion Controllers）×2
3. 五号电池 ×4
4. 镜片清洁布
5. 说明书



①头戴显示器

头戴显示器的佩戴方式类似于 PS VR，后侧有用于调节松紧的旋钮，头盔前方是两个摄像头，主要用于环境定位以及手柄位置的追踪。

以 Lenovo Explorer 来说，不仅佩戴方便，而且颇为舒适。380g 的重量相当轻盈，眼罩部分的周围有一圈软海绵作为缓冲，玩久了不会有负担，遮光效果也很好。而眼罩内部留有一定的空间，即便戴着眼镜也完全没有问题。



头戴显示器上只有一条线用于与 PC 进行连接，线的一端分为 USB3.0 和 HDMI2.0 接口，同时用于供电、数据和视频信号的传输。大部分 WMR 头戴显示器并未自带耳机，但会留有 3.5mm 的音频接口，方便玩家自己接上耳机。



②运动控制器



1. 扳机键（模拟触发）
2. 侧键（模拟抓握）
3. 摇杆
4. 全方向触控板
5. 菜单键
6. Windows 键

和大部分 VR 设备的控制器一样，WMR 也分为左右手双持，在控制器顶端的环状部分，内外都遍布着可发光的亮点，官方称其为“星座辅助定位系统”，开启手柄后会亮起白光，配对正常后则会高亮，让头戴显示器上的摄像头能够准确地识别手柄的位置、角度和状态。

每个控制器使用两节五号电池供电，蓝牙连接，配对按钮隐藏在电池仓的下方。首次完成配对后，之后使用只需长按 Windows 键几秒钟开启手柄，就会自动连上已经配对过的 PC，同样长按 Windows 键几秒钟后可以关闭手柄，断开连接以节省电量。

运动控制器的尾端有腕带，防止玩家在进行激烈操作时不慎脱手而出。我在游玩某个击球类游戏时，就因为没有套上腕带而出现将控制器抛出的情况，幸亏只是扔到了床上没有造成硬件上的损失，因此还是提醒各位玩家务必谨慎起见。

部署WMR设备

虽然 WMR 的连接非常简单，只要按照指引一步步操作，十几分钟的时间就能完成部署，不过还是有一些要点需要注意，尤其是已经准备购入这款设备的玩家。

Step1
升级至最新系统

根据官方的说明，想要使用 WMR 设备，必须将系统升级至去年的秋季创意者更新（Windows 10 Fall Creators Update）。由于我此前一直使用的是企业版 Windows10，为此还重新安装了最新版本的系统（高于秋季创意者更新）。不过期间却出现了一点小插曲，在 WMR 连接引导程序的最后一步时报错，无法正常启用 WMR 设备。此后在系统的“Windows 更新”中检查并安装完所有的补丁后，问题得到解决。

因此，若想稳定地使用 WMR 设备，除了安装最新版本的 Windows10 外，也请务必打好所有的更新补丁。

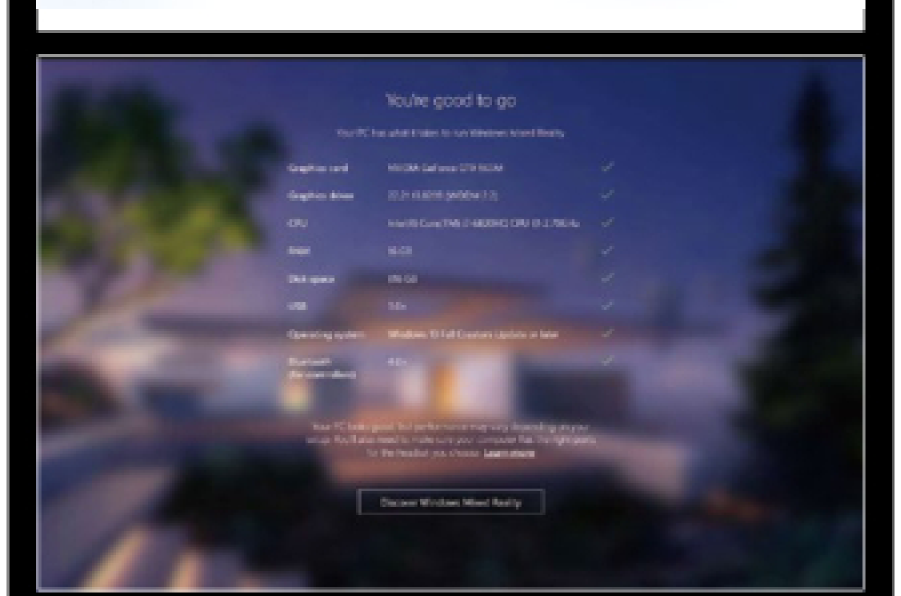


Step2
确认PC配置

想要运行 WMR 设备，对于 PC 配置还是有一定要求的。微软在 Windows Store 中提供了名为“Windows Mixed Reality PC Check”的免费程序，用于分析当前的配置是否符合要求，并会列出必要的选项，帮助玩家了解具体是哪个部分未达标准，从而进行相应的升级或改进。

想要更好地体验所有的 VR 游戏，建议使用较新的 i5 及 i7 以上 CPU、中高端的独立显卡，最好带有 HDMI2.0 接口，以获得最佳的刷新率。





Step3
蓝牙4.0适配器

WMR 设备的控制器是通过蓝牙 4.0 与 PC 进行连接的，头盔本身不带接收功能，也就是说玩家的 PC 必须带有蓝牙 4.0 才行。一般比较新的中高阶 PC 主板会有自带蓝牙 4.0 功能的无线网卡，如果没有的话，可以另外购买 USB 接口的蓝牙 4.0 适配器，价格也不贵。

另外也请确保蓝牙适配器的信号良好，如果距离 PC 主机太远，那么可以考虑使用 USB 延长线将蓝牙适配器引出。以免在游玩的过程中因为信号不良而造成控制器连接中断。

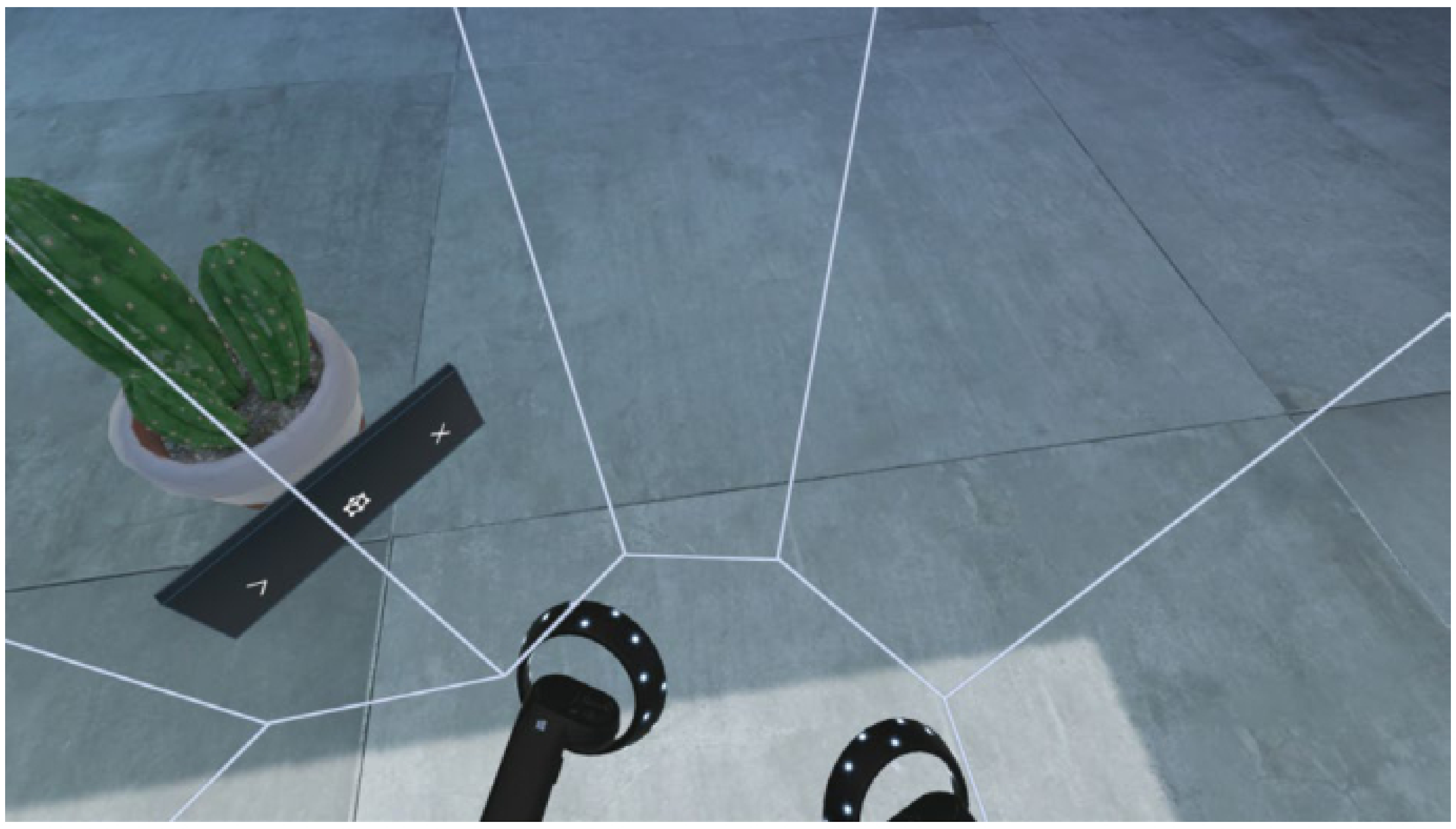
Step4
WMR的部署

满足以上的条件后，就可以将头戴显示器与 PC 进行连接了，注意连接线的 USB 最好接入机箱后侧的 USB3.0 接口，不要接在额外延长出来的 USB HUB 上，以保证供电和数据传输的稳定性。而 HDMI 请接入独立显卡的 HDMI 接口，以保证获得最好的性能。另外建议接入 HDMI2.0 接口以获得更高的刷新率，如果显卡不带 HDMI2.0，但有 DisplayPort1.2，可以尝试使用 DisplayPort to HDMI2.0 转换器。

连接头盔后系统会自动识别，并下载安装对应的驱动程序。接着从开始菜单找到“混合现实门户”，进行相关的部署和设定，按照提示一步步操作即可，主要分为两步——控制器配对，以及借助头戴显示器，根据你所处的环境设定可活动的范围。这样之后在任何游戏中，只要玩家将要超出可活动范围时，就会出现透明的边界线进行警示，以免造成危险。



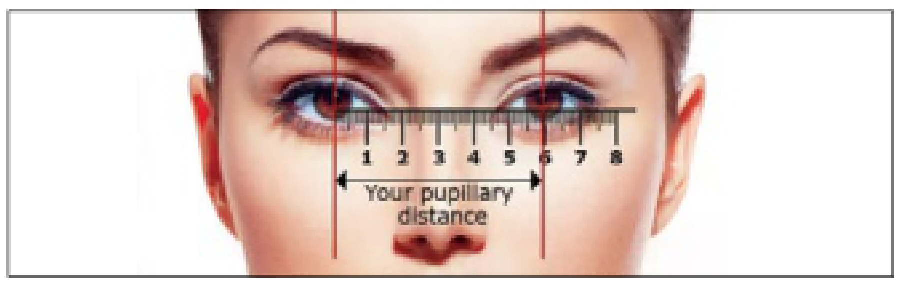
另外，边界范围是三维的，如果发现水平面与真实地面不在同一个维度上，只要戴上显示器左右看一下，再朝地面看一眼即可完成校准。



Step5
瞳距调整

瞳孔间距（Interpupillary Distance），简称 IPD。对于 VR 设备来说是一项比较重要的调整参数，因为每个人的瞳孔间距不同，从而会影响头戴显示器的显示效果，通过调整 IPD 可以解决这一问题。

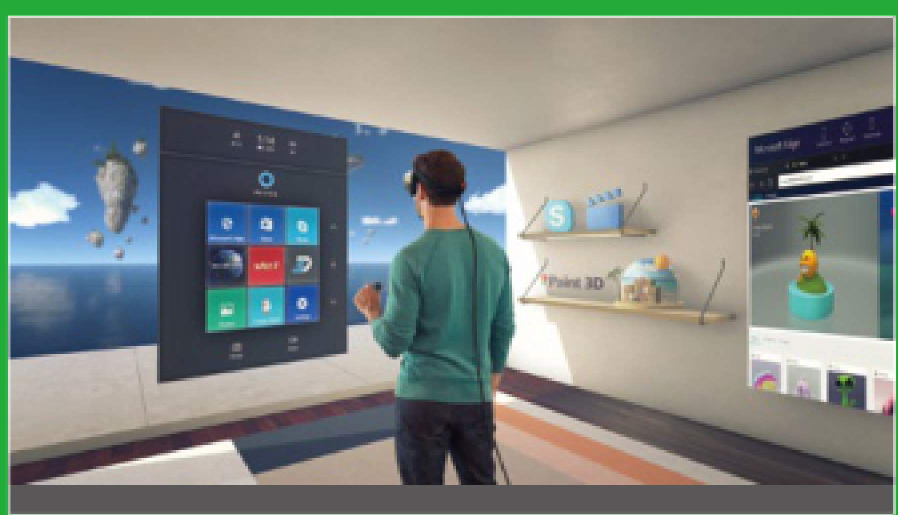
WMR 可以做到自动适应正常成年男性或女性的瞳距，不过有时候难免还是需要进行更细致的调整。大部分 WMR 是通过软件来调整 IPD 的，需要在“混合现实门户”→“设置”→“头戴显示设备设置”→“校准”中进行调整，范围在 58~69 之间。唯一具备硬件 IPD 调节的 WMR 产品是 Samsung HMD Odyssey。



混合现实门户

系统内置的“混合现实门户”除了用于初次的引导部署外，也是最基本的 WMR 设备入口，玩家在这里可以进行初步的体验。

戴上头戴显示器后，这里呈现的是一个虚拟的房间，在任何时候按下控制器的 Windows 键都可以回到这里，相当于“Home”的概念。除了可以推动左 / 右摇杆在房间内自由移动外，我们还可以将支持的应用（包括大多数 UWP 应用）以一块块大屏幕的形式呈现，并以任意角度、任意尺寸、任意位置固定于虚拟的房间中——上网、听歌、看视频均不在话下，同时也提供了虚拟的电脑桌面。也就是说只要你愿意，可以戴着头戴显示器完成任何操作。



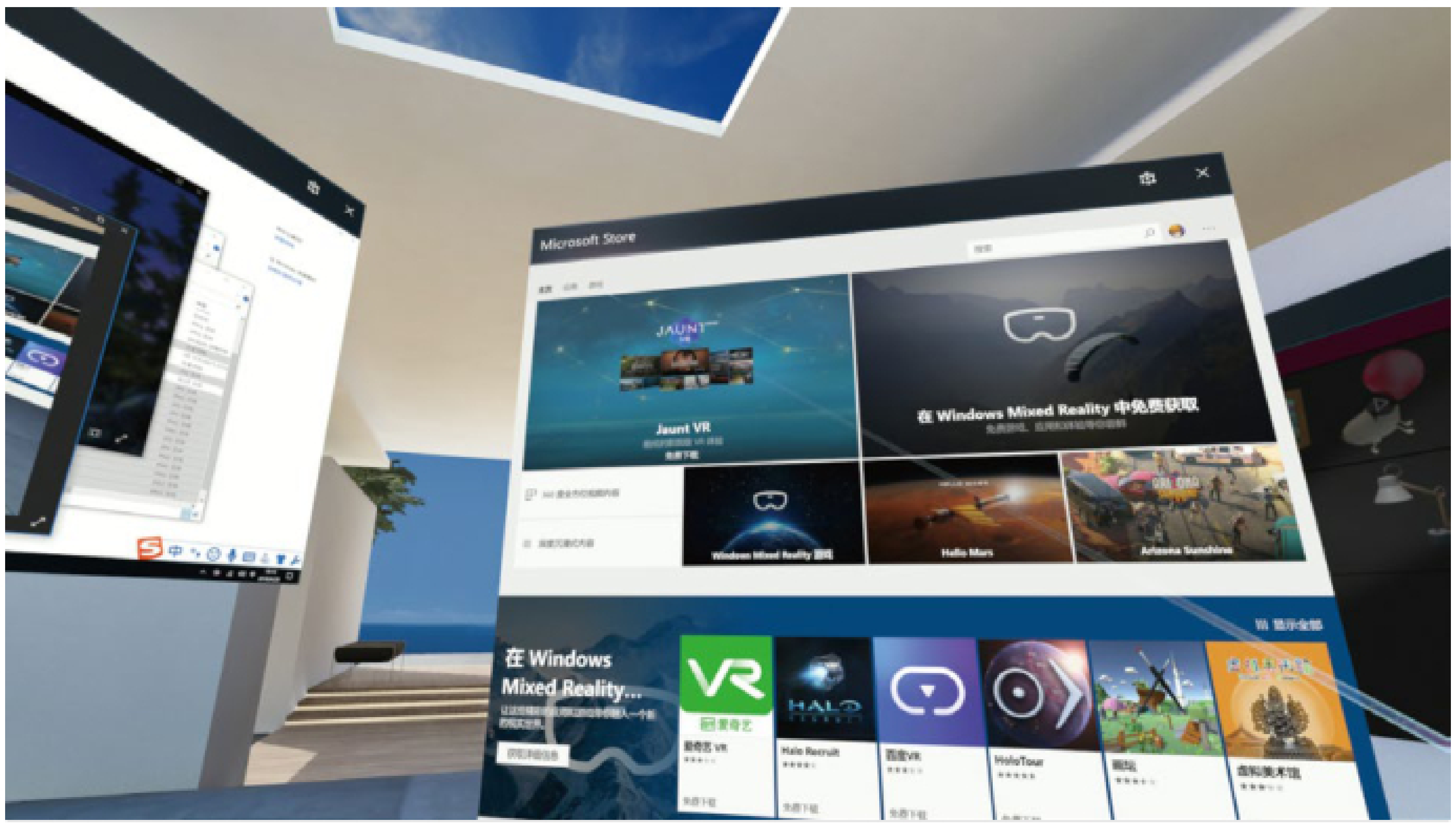


游戏平台

Windows Store

从系统内置的 Windows Store 便可以购买和下载支持 WMR 设备的游戏或程序，如果是直接在“混合显示门户”中访问商店，那么系统便会自动筛选出对应的内容，玩家无需再额外安装任何程序了。

由于 Windows Store 的整体体验不佳，内容也比较有限，作为初步的体验尚可，不建议作为主力使用的游戏平台。不过可以在这里使用游戏以外的 VR 软件，比如国内用常用的视频平台《爱奇艺 VR》，享受私人虚拟影院所带来的震撼。



Steam

作为 PC 上易用性最高、泛用度最广的游戏平台，Steam 当然是我们的首选，并且也已经支持 MWR 设备了。登录 Steam 后，必须先在商店中搜索“Windows Mixed Reality for SteamVR”并安装，之后便可以正常游戏了。



在商店中的游戏详情页内，“支持虚拟现实”一栏会列出该游戏所对应的头戴显示器，如果其中标明“Windows Mixed Reality”，便表示该游戏可以使用 WMR 设备游玩。当然，也可以直接选择“Windows Mixed Reality”的标签进行搜索，筛选出所有支持 WMR 设备的游戏。

在任何游戏中按下左摇杆或右摇杆（L3/R3），可以调出 Steam 菜单，并可以选择返回 Steam 虚拟大厅——切换其他游戏、查看游戏资讯、四处参观、更改主题与装扮等等，支持度与其他 VR 设备无异。



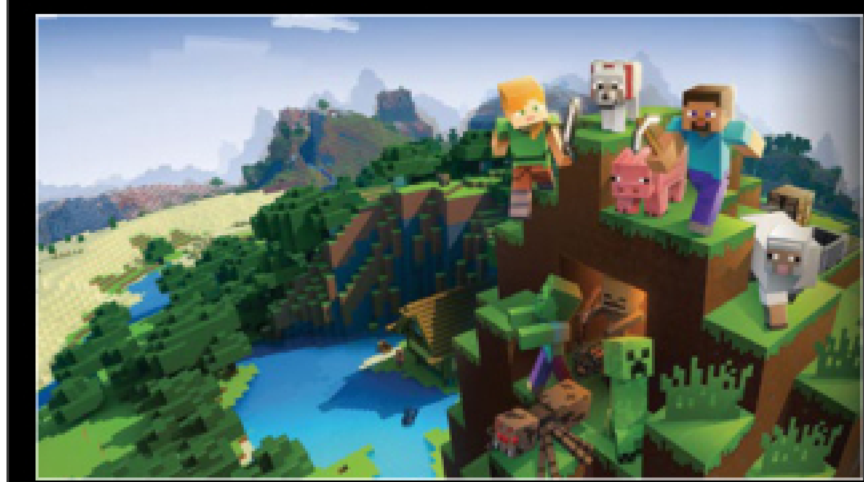


其他内容

除了 Windows Store 和 Steam 外，WMR 设备还能够支持美国新闻媒体 Time 所推出的《Life VR 》、互动 VR 影片《Free the Night》、微软自家的《我的世界》等等。

LIFE VR





游戏阵容

根据官方说法，WMR 目前已经支持 Steam VR 库中的 2000 多款游戏。从实际情况来看，诸如策略游戏《Skyworld（天空世界）》、丧尸题材射击游戏《Arizona Sunshine》、风格独特的动作射击游戏《Superhot》、音乐游戏《Audioshield》和《Beat Saber》、I 社最新力作《VR 女友》、以及电影《头号玩家》的衍生游戏《Ready Player One:OASIS》等等，都在支持之列，不必担心没有好游戏可以玩。

当然，仍然有不少作品尚未提供对 WMR 的支持，比如《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》。整体阵容比起 HTC Vive 和 Oculus Rift 仍有差距。因此在购买 WMR 设备前，不妨先在 Steam 中确认自己想玩的游戏是否能够支持，再做决定不迟。







实际体验与感受

只要有一台性能中等偏上且提前装好最新版 Win10 的电脑，那么 WMR 设备几乎可以做到开箱即玩，甚至连说明书都不用看。因为与系统结合紧密，初次设定顺利了的话十几分钟就能搞定，此后游玩 VR 游戏时只需两步——单线连接、打开手柄，开玩！既不必像 Vive 那样腾出专门用于架设摄像头的空间，也不像 PS VR 那样有一堆让人看着就头大的连接线。简单快速的连接不仅能够有效提高游玩 VR 游戏的频率，甚至让 WMR 设备具备相当高的便携性，即便更换了游玩环境，也无需大费周章地重新部署，而这也是我对 WMR 设备最为满意的一点。



就 Lenovo Explorer 而言，头戴显示器的佩戴非常舒适，眼部周围的海绵垫不仅是很好的缓冲，也有效阻隔了外部的光线，而即便是像我这种戴眼镜的玩家也完全适用。当然眼部的通风效果不是很好，如果游玩比较激烈的游戏，那么难免会有出汗的情况，不过由于眼罩部分可以向上开启而无需取下整个头戴显示器，处理起来也不是太大的问题。

不得不说，虽然没有外部的定位摄像头，但无论是运动控制器还是头戴显示器的运动轨迹和定位都是相当精准的。不过控制器的手感仍有提升空间，尤其是扳机键，快速连按时的手感实在不敢恭维，当然也有可能仅限于 Lenovo Explorer 这款产品，由于没有体验过其他品牌所带的控制器，因此目前没法有准确的结论。

另外，由于与其他 VR 设备的控制器在按键布局有些许差异，因此在某些游戏中可能会出现优化不到位的情况。比如在《Arizona Sunshine》这款丧实题材的射击游戏中，若采用自由移动模式，原本应该是推动摇杆控制移动的方向，但使用 WMR 时则变为了触控板，对于游戏体验有较大的影响，且玩家不能进行键位更改（当然可以选择切换为定点移动模式），不过我相信这类问题今后可以通过软件层面进行解决，不算是太大的问题。

总结

时至今日，虚拟现实（VR）并没有如很多人预测或期望的那样，在游戏领域掀起革命性热潮，话题性也远不如前两年那么高了。然而这也并不意味着“VR 已死”，因为即便步调稍缓，但 VR 游戏却仍旧稳健地向前迈进着，无论是作品数量还是质量，都呈现出上升的态势——PlayStation VR 销量突破 200 万，2018 年将大幅增加相关的游戏；Oculus Rift 进一步强化其独占游戏阵容，新一代主机也正在紧锣密鼓的开发中；HTC 推出了强化版的 VIVE Pro，继续在技术上保持着领先的地位；分辨率高达 4K 的 VR 设备开启了众筹 ......



当然就目前 VR 游戏的总体情况而言，虽然有进步，但想要将 VR 作为一款“核心向”的硬件，仍然是远远不够的。而昂贵的价格和复杂的连接设置，对于很多像我这样只想轻度体验 VR 魅力的玩家而言，是最直接的阻碍。而作为后来者的 WMR，很好地解决了这个痛点，就这一点而言，我认为 WMR 是目前在体验上做得最好的 VR 设备，如果未来头戴显示器也能加入无线功能，那么几乎就堪称完美了。

当然，我们不能只注重价格与便利性，作为一款游戏设备，内容的丰富度也是关键的考量因素之一。而这目前正是 WMR 的短板所在，即便支持 Steam，且不少 VR 佳作都能对应，但在总体数量上相比 HTC Vive 和 Oculus Rift 这两款老牌产品仍有差距，更别提什么独占作品了。因此如果你对游戏阵容有比较高的要求，那么目前 WMR 设备并不是值得考虑的产品。

基于上述的分析，对于 Windows Mixed Reality，大概能分为以下的优点和缺点：

优点：

· 价格亲民

· 配戴舒适

· 部署及使用非常便利

缺点：

· 游戏阵容稍逊色

· 系统要求比较严格



如果你希望以比较合理的花费轻度尝试 VR 游戏，并能有便利的体验，那么 Windows Mixed Reality 正是不二之选，而如果而如果希望游玩到最新、最全的 VR 作品，那么现阶段 HTC Vive 和 Oculus Rift 仍旧是更好的选择，或是继续持币观望 WMR 未来的发展。我相信以微软的研发实力以及 Windows 系统的普及度，推动更多的游戏厂商加入对 MWR 设备的支持并不是一件难事。而 XOne X 不仅系统与 Windows10 同宗同源，其性能也足以应对 VR 游戏的需求，因此未来等待时机成熟后，微软让 WMR 设备全面兼容 XOne X 也是非常有可能的。

文 稀饭 美编 NINA



MARVEL
SPIDER-MAN
小蜘蛛九月爬上你的PS4

漫威蜘蛛侠		SIE	PS4
Spider-Man		动作冒险	中文版
2018 年 9 月 7 日	本地 1 人	对应周边未定	
售价为 398 港币			

独占游戏，再下一城！ 2018 年的 PS4 平台独占游戏可谓星光熠熠，大家已经在 4 月体验过了转战北欧的《战神》，也即将在 5 月体验从当年的 CG 视频《卡拉》化身为游戏作品的《底特律 化身为人》。觉得还不够过瘾？那就期待 9 月的来临吧，因为《漫威蜘蛛侠》的发售日已经锁定在这个月的 7 日。本期的《漫威蜘蛛侠》前线当中，我们就来继续汇总一下近期本作公布的一些新的情报。

角色新细节披露

在上一次关于本作的前线狙击当中，我们罗列了一些会在本作当中出现的角色，而目前随着新的情报公开，又有一些新的角色浮出水面，老的角色也有了新的细节，下面将会和大家详细说一下。



© 2018 MARVEL
© 2018 Sony Interactive Entertainment LLC
Developed by Insomniac Games, Inc.

●蜘蛛侠/彼得·帕克

1. 玩家可以操纵彼得·帕克——听起来像是废话，但这里指的是没有穿上蜘蛛侠战服的彼得。

2. 扮演蜘蛛侠时，玩家不可以攻击市民，但可以和他们进行拍掌、合照和打招呼等互动。

3. 蜘蛛侠要如何在变成开放世界的纽约中快速移动？方法朴素得你都不敢信——坐地铁……果然化身为超级英雄也没法阻止彼得从里到外都透着贫穷。



4. 游戏中有制造系统，目前蜘蛛侠已经确认会有起码三种不同的装备，而这些装备是玩家在流程当中逐渐制造出来的。已经公开的装备有触发网（Tripwire）、蛛网炸弹（Web Bomb）和蜘蛛无人机（Spider-Drone），分别对应单/双体控制、群体控制和转移敌人注意力/额外控制手段，这些装备都可以进行升级，获得更强或更多的功能。

5. 蜘蛛侠会获得很多不同的皮肤，目前预订游戏时能够获得的三套战服只是其中的一小部分，已经确定的皮肤有“朋克蜘蛛侠”（Spider-Punk）、“暗影蜘蛛侠”（Spider-Man Noir）、“钢铁蜘蛛侠”（Iron Spider）和蜘蛛侠的手工制战服（Homemade Suit），其中后两者都是出自去年的电影《蜘蛛侠 英雄归来》（钢铁蜘蛛侠战服也出现在了《复仇者联盟 3 无限战争》当中），而游戏中蜘蛛侠常规穿的则是先进战服（Advanced Suit），也就是目前游戏宣传时彼得穿的那一身衣服，另外经典的蜘蛛侠战服也会登场。每件战服都有着特殊的能力，例如朋克蜘蛛侠战服能够让彼得掏出一个吉他奏出强音，从而产生一次范围的音波攻击，而且这些能力是可以被转移到其他战服上的，所以玩家就不必因为喜欢其中一件服装的技能和另外一件服装的外观而感到苦恼。

6. 记得《蜘蛛侠 英雄归来》里彼得那个被他用网贴在垃圾箱上，结果最后因为垃圾箱被整个收走而搞丢的书包么？在《漫威蜘蛛侠》的纽约市里，这样的老书包有好多个，分布在不同的地方，显然彼得在八年的超级英雄生涯里还是蛮丢三落四的（难怪辣么穷）。玩家找到老书包后会触发一些彼得的自言自语，让我们能够了解到他在过去生活当中的一些故事，例如一个背包里装着彼得自己做出的第一个蛛网发射器。

7. 蜘蛛侠掉进水里会游泳，不会像蝙蝠侠一样吓得立刻用抓钩跑回陆地（估计歌谭市水质太差）。



▲钢铁蜘蛛侠战服的公布时间正好就是《复仇者联盟3 无限战争》的上映时间，算是蹭了一波热度，只是不知道衣服的特殊能力是否也和电影中一样。

●玛丽·简·沃森

1. 按照新的情报透露，玛丽·简是彼得的“前”女友，两人在高中时认识，分分合合地度过了几年的时光，在游戏中的故事发生之前，他们两人已经有半年时间没有彼此说过话了。

2. 虽然不再是恋人，但玛丽·简仍然和彼得维持着朋友关系，而且还知道彼得就是蜘蛛侠，所以她会和彼得进行合作，把自己查到的新闻情报告诉他，让他以蜘蛛侠的身分进行调查。

3. 已经确认玩家可以在流程当中操纵玛丽·简，而且她拥有自己的游戏机制，因为制作组想要提供给玩家“全方位的超级英雄体验”，即玩家能够扮演英雄，又可以用普通人的视角去观察英雄，而玛丽·简负责的就是普通人的部分。



▲和传统的玛丽·简形象比起来，本作中的她变得更勇于采取行动，而不是等着蜘蛛侠来救场。

4. 虽然玛丽·简可以算是女主角，但游戏里不会有蜘蛛侠的经典倒吊亲吻镜头（出自2002年的《蜘蛛侠》电影），至于两个人的关系在游戏里会怎么发展，大家就要玩过这才知道了。

●黑猫/菲莉希蒂·哈迪

黑猫（Black Cat）这位在漫画中曾经成为过彼得爱情对象的神偷在本作当中的定位可能类似于《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”里的谜语人，她会在一个支线任务当中登场，并且在场景当中藏了一只招财猫，并向蜘蛛侠发出了寻找这只猫的挑战。当玩家找到招财猫的时候，就可以进一步发展她的故事，还知道她通过藏猫游戏来分散蜘蛛侠注意力的目的是什么。

▼漫画中黑猫曾有一段时间和蜘蛛侠关系非常亲密，不知道这一设定是否会延续到游戏中。



●模仿大师

模仿大师（Taskmaster）是著名的刺客和雇佣兵，也是和很多漫威宇宙中英雄交过手的反派角色，能够通过肉眼观察的方式就学会其他人的招式。他在《漫威蜘蛛侠》中的定位是挑战支线任务的发起者，会在城市当中留下不少装置，蜘蛛侠在触发之后就要按照模仿大师的要求达成一些目标，对目标达成得越好，就会获得更高的分数。和黑猫类似，只要玩家一直完成各种挑战，最终应该可以搞清楚模仿大师的真正目的。



▲漫画中的模仿大师经常会以其他超级反派雇佣的打手身分登场，或许在本作当中他也是在为某位犯罪首脑办事？

●哈利·奥斯本

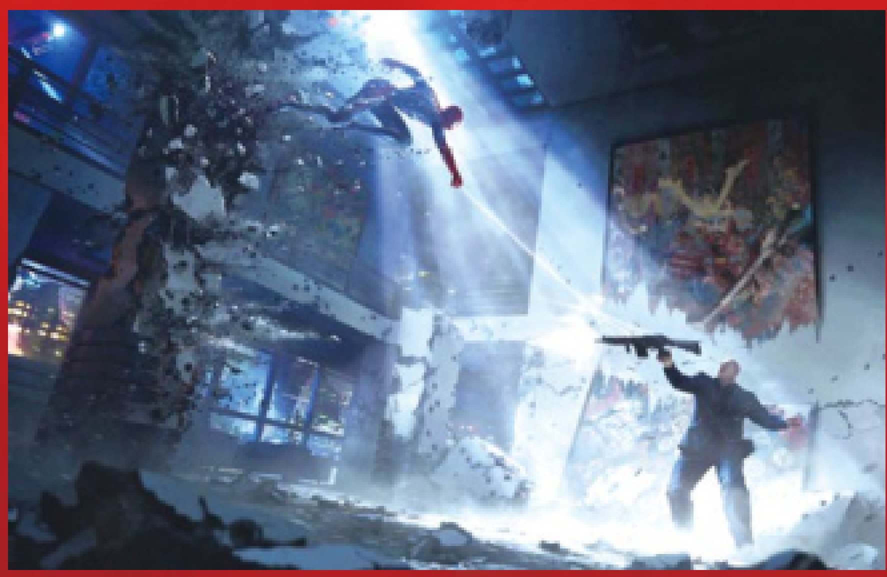
在本作当中，作为彼得的老朋友，哈利却不会直接出现在游戏当中，因为他人正在欧洲。但是他在离开纽约之前拜托彼得帮他留意城市当中几个研究站的研究内容，例如其中一个研究站的目标是调查城市当中的污染来源，而玩家扮演蜘蛛侠时需要在几团污染云雾当中摆荡而过，来收集足够的研究样本。虽然有着故事元素，但本质上哈利的这一系列任务是速度挑战，考验玩家在城市当中飞檐走壁的功力，并顺便讲述一下哈利和彼得两人在离开校园之后的关系发展。



▲哈利的老爸诺曼·奥斯本已经确定会在本作当中登场，甚至有可能是主要的反派之一，而哈利还不知道彼得就是蜘蛛侠，这让他和彼得之间的关系发展变得有点微妙。

●金并/威尔逊·菲斯克

1. 纽约的罪犯之王金并（Kingpin）在本作当中却是蜘蛛侠的“开胃菜”，玩家在游戏的开场任务当中就会和他进行对决，并最终让他被警察逮捕，但也随之引出了负面先生这个新的犯罪首脑。



▲本作此前公布的设定图当中就有描绘这段开场的BOSS战。

2. 不过虽然金并人进了监狱，但是他手下的人还没有放弃运营他的生意，所以地图上会留下很多被称为“菲斯克基地”的地方，基本上就是金并手下的犯罪分子的聚集地，蜘蛛侠现身后就会和他们大打出手，所以这个系列的任务实际上是游戏当中的战斗挑战。

●J·J·乔纳

这位号角日报的主编在游戏当中虽然尚未确定是否会露面，但玩家会有机会接触到他的声音，因为他拥有自己的广播节目，而且蜘蛛侠在城市当中摆荡时会有机会听到这些广播，J·J·乔纳的头像也会出现在游戏界面的右下方。



▲在漫画当中J·J·乔纳总是停不下来去抹黑蜘蛛侠，而在本作当中蜘蛛侠在纽约活跃了八年，或许乔纳的态度会有所变化?

一些关于游戏的小细节

除了关于角色的情报，最近 Insomniac 也透露了一些关于游戏本身的情报，有的是关于游戏设定的，有的则是关于背景设定的，鉴于内容过于庞杂散乱，这里将会作为一个汇总式的部分一条条列出来给大家看看。



关于游戏设定

1. 在游戏的媒体 Demo 当中，出现了一座上面有着 A 的塔楼。（奎托斯：看不懂是啥意思? BOY！ 阿特柔斯：那是复仇者大厦！）

2. 本作的剧情非常长，根据本作的编剧之一 Christos Gage 透露，游戏的剧本长达 3333 页，而且这还是被删减过后的最终版本。也因为如此，本作的故事时间跨度比较长，玩家将会扮演蜘蛛侠和彼得在纽约中渡过数周的时间——当然途中应该会有不少跳跃式的叙述。

3. 根据另外一位主要编剧 Jon Paquette 透露，虽然漫威整体而言对本作的要求非常宽松，但他们派出的合作人员 Bill Rosemann 对于彼得的台词很敏感，所有剧本开发者们最后大约为本作写了 80 万个单词（实际被用上的内容只占了 40 万个单词），但有一个词彼得从头到尾都没有说过，那就是“F***”（中文谐音为法克，你们懂的）。



4. 除了复仇者大厦，Demo 当中也出现了两个位于纽约的漫威宇宙关键场所——奇异博士的纽约圣所和瓦坎达的大使馆。

5. 游戏中有不少地方出现了“Excelsior!”（意为“精益求精”）这个词，而这是漫威电影的御用彩蛋——斯坦·李的口头禅，不过目前不能确定他的形象是否会出现在游戏中。

6. 游戏中基本没有真正意义上的原创角色，都是漫画里已经有的人物，或许有些原创的不起眼的小配角，但主要角色都不是原创的——只是设定上和漫画版未必会完全一样。



关于游戏机制

1. 本作的移动系统做得非常流畅，玩家能够按键做出的动作很多，操作频率也很高，但是整体的节奏做得非常好，真正让人感受到了那种操纵蜘蛛侠在城市当中飞檐走壁的感觉，比开发组之前做的《日暮城狂欢》体验还要好。具体的操作如下：

R2 键——发射蜘蛛丝，在空中时可以触发摆荡动作，而当蜘蛛侠贴墙时长按这个键则能够触发墙壁奔跑，另外在地面上按这个键可以触发跑酷动作。

× 键——跳跃键，但是在摆荡时按下可以结束摆荡并跳起，而在空中时按下这个键，蜘蛛侠会射出蛛丝把自己拉向摇杆推动的方向，派生出前冲、拐弯或 180°后转的动作。在墙壁奔跑到边缘时按下 × 键还可以发动高跳，在建筑与建筑之间转移。

L2 键 +R2 键——立刻落在锁定的俯瞰点上，游戏当中蜘蛛侠靠近能够让玩家俯瞰的地方时，这些点都会出现圆形的锁定标志，按下这两个键玩家就可以落在上面。之后玩家按下 × 键就可以跳离俯瞰点，如果玩家动作够快，可以在落到俯瞰点的瞬间发动跳跃，蜘蛛侠的动作就不会停顿，从而不会中止移动时的流畅过程。

L2 键——在摆荡当中长按可以触发时间减缓的效果，方便玩家瞄准合适的俯瞰点，而且似乎还会触发其他新的机制，但 Demo 当中还没有展示出来。

L3 键——在建筑边缘或摆荡中长按会让蜘蛛侠发动高空下潜动作，高速落向地面，在此时选择合适的时机发动摆荡，可以获得极高的移动速度。

○键——在墙壁奔跑中来到建筑边缘时，按下这个键，蜘蛛侠会射出蛛丝来帮助自己进行直角漂移。





2. 尽管游戏的战斗机制上有“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的影子，但本作中蜘蛛侠的战斗更倾向于灵活地周旋于敌人身周，用各种方式来控制他们并逐一击破，尤其是运用环境元素来击打敌人，要是玩家够眼明手快，甚至可以用蛛丝绑住敌人扔过来的手雷然后转身一挥就丢回去。

3. 游戏当中的蛛丝是有物理反馈系统的，而且会随着蜘蛛侠所在的位置而变化附着在建筑上的位置，而不再是像过往的游戏中那样，蛛丝会射向虚空然后贴在一个虚假的附着点上。但不需要担心因此蜘蛛侠会在缺乏高楼的地方失去行动力，前文提到的地面跑酷系统会让他的行动保持灵活，而 × 键在附近没有高楼的时候仍然会让蜘蛛侠向前方地面射出蛛丝并拉扯，从而获得一定的加速效果。

4. 本作也会拥有 SIE 第一方游戏中几乎标配的照相模式。



关于限定版和DLC

目前本作已经公布了游戏的限定版内容和大部分的预购奖励，下面将罗列一下游戏的数字版和实体版的各种内容。

●通用预购特典

· 蜘蛛侠战衣包（有三件战衣，目前已经公布其中的两件，分别是“朋克蜘蛛侠”和“钢铁蜘蛛侠”）

· 5 个额外技能点

· 提前解锁蜘蛛无人机（前文中提到过的已确定装备之一，原本可能需要收集材料制作，预购后可以在游戏中直接获得）

· 蜘蛛侠 PS4 ™定制主题（由漫画家 Adi Granov 设计）

· 蜘蛛侠 PSN 虚拟形像（英勇白蜘蛛头像）

●标准数字版（398港币）

· 所有通用预购特典

· 游戏本体

●豪华数字版（468港币）

· 所有通用预购特典

· 游戏本体

·《漫威蜘蛛侠 不夜城》系列任务三章，会在游戏发售一段时间后推出，每章都会包含新的任务、来自漫威宇宙的角色和新的蜘蛛侠战衣。

●标准实体版（398港币）

· 所有通用预购特典

· 游戏本体

●实体珍藏版（1188港币）

· 所有通用预购特典

· 游戏本体

·《漫威蜘蛛侠 不夜城》系列任务三章，会在游戏发售一段时间后推出，每章都会包含新的任务、来自漫威宇宙的角色和新的蜘蛛侠战衣。

· 特制铁盒

· 白蜘蛛贴纸

· 迷你设定集（内含游戏的初期设定资料和未公开的美术设定资料）

·《漫威蜘蛛侠》珍藏版模型（Gentle Giant 出品）



文 三日月 美编 NINA



本作制作人 Andriy Prokhorov 曾参与过“《潜行者》(S.T.A.L.K.E.R)系列”的制作，而从《地铁 流亡》现在公布的情报来看，本作受到了《潜行者》不小的影响：更加广阔的场景、多变的玩法以及硬核的游戏系统。当然，无论游戏怎么变，本作开发商 4A Games 制作的这款“《地铁》系列”最新作的内核依然是系列粉丝喜欢的那个《地铁》。

PS4	XOne		
地铁 流亡		Deep Silver	
Metro Exodus		主视角射击	美版
2018 年秋季	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			



故事简介

随着本作情报的进一步公开，官方终于确认本作故事发生在《地铁 最后的曙光》的好结局之后。在那个结局里，我们的主角阿尔乔姆和斯巴达游骑兵一起在 D6 设施抗击红军的入侵。随着战斗进行，斯巴达方渐渐寡不敌众，眼看 D6 就要沦陷，为了不让 D6 落入红军之手，阿尔乔姆准备启动核弹和敌人同归于尽。而就在这个时候，阿尔乔姆之前救助过的黑暗种“Dark One”站了出来并拯救了阿尔乔姆众人。黑暗种最后消失得无影无踪，但离开前他们提醒阿尔乔姆，他们总有一天会回来……



在那场大战的两年后，阿尔乔姆在一次地表上的探索中收到一个不明信号，他坚信这代表着地面上还有存活的人类。之后他不顾妻子安娜的劝阻，频繁前往地表寻找信号的来源。身边的人，甚至包括安娜都觉得阿尔乔姆已经疯了。

在又一次死里逃生后，负伤的阿尔乔姆被斯巴达游骑兵找到，担心丈夫安危的安娜决定亲自将丈夫“押送”回家。然后事实证明阿尔乔姆并没有疯，在归家的途中他们幸运地找到了信号的来源：一列在铁轨上奔驰的火车。光靠两个人四条腿要想追上火车无疑不太现实，但他们在追火车的途中却遇到了一群士兵。

“你们俩从哪里来的？”身分不明的士兵问道。

“先不说这个，你们有看到一列火车驶过吗？”安娜显得有点兴奋，毕竟火车证明了地表上的确还有幸存者。

然而阿尔乔姆两人得到的回答却是坚硬的枪柄，两人也就此晕了过去……《地铁 流亡》的故事就此拉开了序幕。

© 2017 Koch Media GmbH and published by Deep Silver.

TIPS 对前作《最后的曙光》结局还有印象的玩家想必还记得系列老角色米勒上校在最后一战中失去了双脚（一般结局则是和阿尔乔姆一起战死），在本作中他被某个天才装上了机械义肢并得以重归展现。如此看来在新作中我们还是有机会看到他和主角阿尔乔姆这对父子兵再次并肩作战。

离开地铁 开始《流亡》


□游戏将会分为一年四季，根据季节的不同，玩家甚至能来到类似于荒漠的场景。

本作和系列最大的不同就是故事的发生地点不再是死气沉沉的莫斯科市中心那漆黑的地铁世界，而是更加广阔的地表世界。关于本作的详细剧情虽然还没有被公布，但可以确定的是，系列的三大势力红军、纳粹和汉莎都不会在本作登场。考虑到本作的大部分游戏时间玩家都是呆在地表以及莫斯科以外的区域，仅存在于莫斯科地铁的三大势力不会登场也不是什么意料之外的事情。

然而玩家还是会在游戏中遇到一些“老面孔”，除了阿尔乔姆的妻子安娜以外，阿尔乔姆的养父米勒上校也会登场，而且此次担任玩家“坚实后盾”的依然是战斗力超群的斯巴达游骑兵。不过熟悉原作的玩家应该还记得，斯巴达游骑兵和汉莎是同盟关系。至于前者为什么抛弃后者离开地铁，可能就需要玩家到游戏发售后去一探究竟了。



在系列中，地铁就是游戏中的据点，玩家可以在里面发展剧情或者交易武器道具，而这个要素将会在本作中消失，取而代之的全新的活动据点——由斯巴达游骑兵控制的列车“曙光号”(Aurora)。这将会是玩家在本作的“家”，当然除了活动据点外玩家还会在本作中找到其他的人类据点。

提到人类据点，本作的交易系统就不得不提了。作为系列特色之一，玩家交易所使用的“货币”是军用子弹。而在本作中这个经济系统将不复存在，“货币”将会消失，交易变成了更加原始的“以物易物”。


▶在本作中，斯巴达游骑兵依然是玩家最忠实的盟友。

属于你的“曙光”



“曙光号”是一列装甲列车，同时也是斯巴达游骑兵为了寻找新家园的惟一希望。和玩家一样，“曙光号”会随着玩家的探索和剧情的发展“不断成长”：连接在它后面的车厢会越来越多，上面的乘客也会增加，其中不乏一些可以给玩家提供实际援助的重要角色。

每当玩家到达一个新区域，“曙光号”都会找个安全的地方停下来并成为玩家在这个区域的大本营。玩家可以在上面更换身上携带的装备或者和其他 NPC 聊天，除了能了解到更多的剧情外，他们甚至有可能能与玩家一同外出探索。

玩家在本作还可以随时随地改造自己手上的武器，不再需要像以前那样找个工作台或者商人才能改装。不过如果要想打造一些军用子弹或者修复自己的武器以及装备的话，玩家还是需要找个工作台。和系列前作类似的是，游戏中的武器依然有着耐久度的设定，虽然耐久度打空并不会让武器损坏，但耐久度越低，出现问题的概率就越高，最常见且最致命的问题无疑是卡弹。

TIPS 本作虽然有支线任务的设定，但触发方法却和其他游戏不太一样。玩家可以通过聆听NPC对话或者探索途中自动触发，而不是单纯靠和NPC对话。另外，本作也不会有那种两个人尴尬地站在那里傻乎乎对话，然后由玩家来选择对话选项的场景。

更大的可探索区域

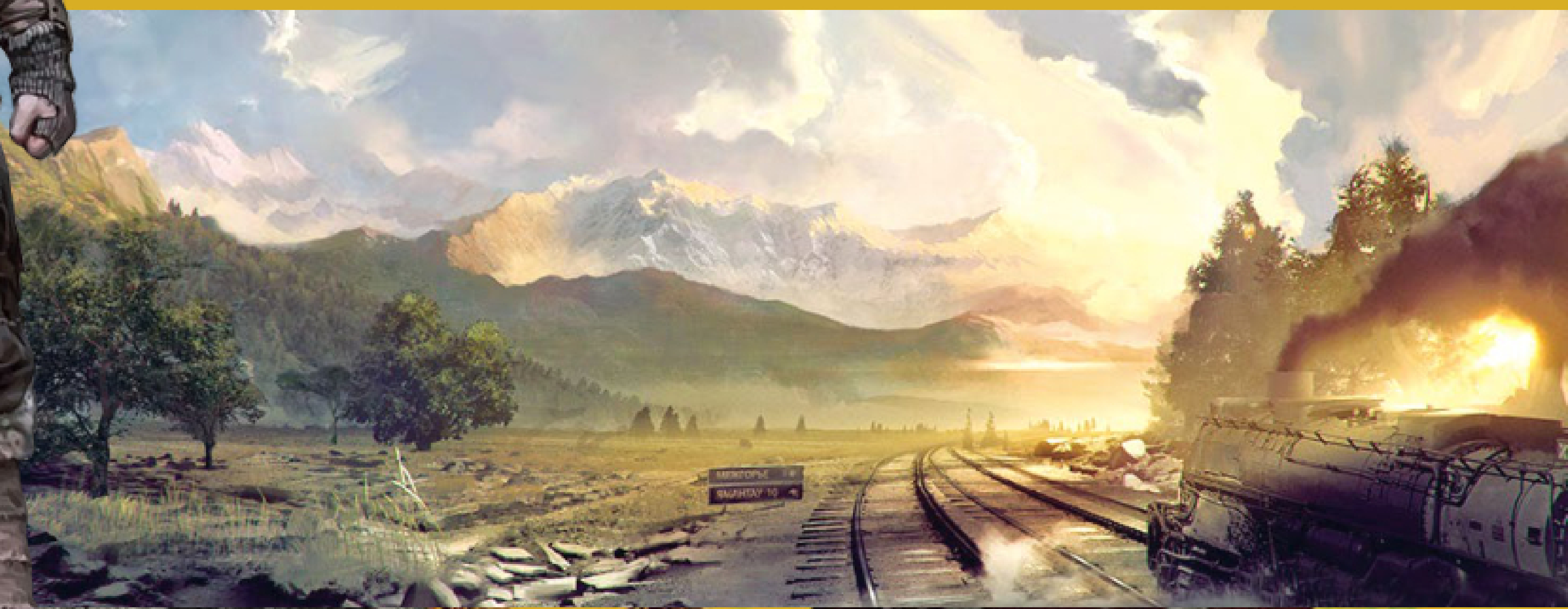
虽然游戏设置了多个大型区域供玩家探索，但本作依然是个线性游戏。前作中剧情是跟随着地铁站一步步推进，本作中则是通过区域的切换。玩家每到一个新区域都可以按照自己的节奏探索或者推进剧情，完成剧情目标后玩家就会离开并前往下一个新区域。



每一个区域除了拥有不同的景观以外，还会有不同的势力盘踞着。例如在游戏的初期，玩家会在一个遍布沼泽的区域遇到一个狂热宗教团体，这个团体坚信是科技让人类灭亡，因此他们视一切科技产物为不祥之物。满身高科技装备的阿尔乔姆等人理所当然地成为了这个狂热宗教团体的攻击目标。



更大的区域给游戏带来的最直观的改变还是体现在了玩法上，玩家现在可以更加自由地选择潜行还是硬干。潜行流玩家可以利用地形绕开敌人，或者上床一觉睡到天黑，利用夜幕来掩护自己。玩家在探索中除了能搜刮到更多的资源以外，还能找到一些支线任务，完成这些任务可以获得资源、装备甚至同伴作为奖励。另外，系列标志性的“因果系统”依然健在，玩家在完成一些“善举”或者不杀生都能获得好的因果（具体表现为屏幕闪蓝光），相反如果做坏事或者过度杀戮就会获得坏的因果。和前几作一样，这些因果抉择会贯穿于整个流程之中，而玩家的游玩方式将会直接影响游戏的结局。





仅凭借着 DEMO 就已经被玩家们钦定为“准神作”的《八道旅人》预计将于今年的 7 月 13 日发售。本作中一共有 8 位可操作的主人公，且 8 人的职业与技能都各不相同，也就由此诞生出了丰富多彩的玩法。本次新公布了 4 位主角的情况，一起来了解一下吧。



NS			
八道旅人		Square Enix	
project OCTOPATH TRAVELER		角色扮演	日版
2018 年 7 月 13 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 6800 日元			

猎人 汉伊托



26 岁的女性猎人，居住在森林深处的一个小村庄中。她的师父在一年前为了狩猎名为“赤目”的魔物而离开村庄至今未归，虽然多少有些担心，但汉伊托还是坚守在村子中。直到某一天，她遇到了一只魔物……





场景指令：教唆

每位主人公都有自己独特的能力，官方称其为“场景指令”。汉伊托的场景指令名为“教唆”，可以召唤出强力的魔物来协助战斗，打倒地图上的 NPC 们。

猎人能力

猎人擅长使用弓箭进行多段攻击，且拥有很有的命中率，可以一鼓作气将敌人打至 BREAK 状态。此外，猎人还拥有令我方暴击率上升、敌人行动速度变缓等援护技能。



©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

盗贼 泰利昂



22 岁的男性盗贼，关于他的过去无人知晓。神出鬼没的泰利昂给贵族和富豪制造了不少麻烦，但某天，就在他像往常一样偷偷潜入某间宅邸时，却遭遇了意想不到的事。

场景指令：偷窃

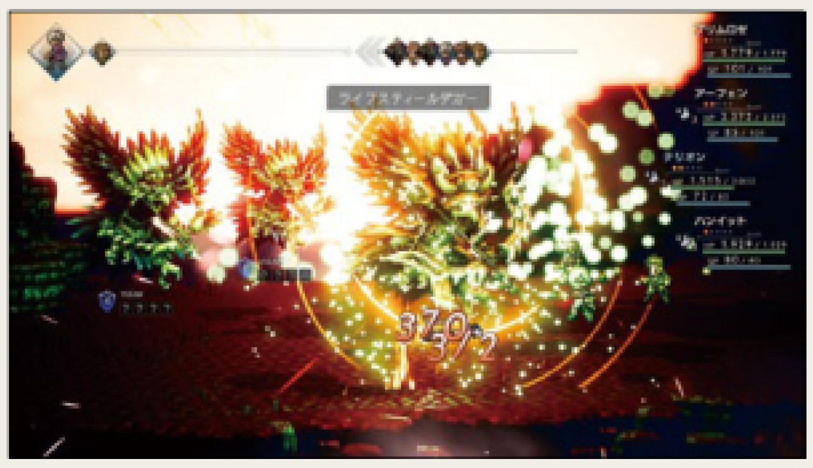


既然职业是盗贼，自然少不了“偷窃”技能啦。泰利昂几乎可以偷窃所有 NPC 身上的道具，而且自己不用花费一分钱。不过偷窃也有一定概率会失败的，一旦失败的话……



盗贼能力

盗贼的出招速度很快，善于使用短剑先发制人。他还可以在战斗中掠夺对手的 HP 和 SP，亦可以降低对手的攻击力与防御力，即便是在持久战中也同样表现不俗。



商人 托蕾萨



18 岁的年轻女性，双亲在港口经营着便利店，托蕾萨也作为一名商人活跃在店中。但她经常会看着大海陷入沉思，这真的是自己想做的工作吗？自己真正渴望得到的又是什么？在大海的水平线对岸，仿佛有什么在吸引着托蕾萨。

场景技能：购物



托蕾萨可以从大地图的 NPC 手中购买商品，这其中自然少不了一些普通商店中无法购买到的稀有道具。而这些道具很有可能会帮助托蕾萨完成更重要的分支任务。



商人能力

商人无法亲自参与战斗，但有句话说得好，有钱能使鬼推磨，只要肯花钱，就可以叫出佣兵来代替自己战斗。商人可以将自身的 BP 分享给同伴，另外还拥有回复 HP 和 SP 的技能，可以减少对道具的消耗。



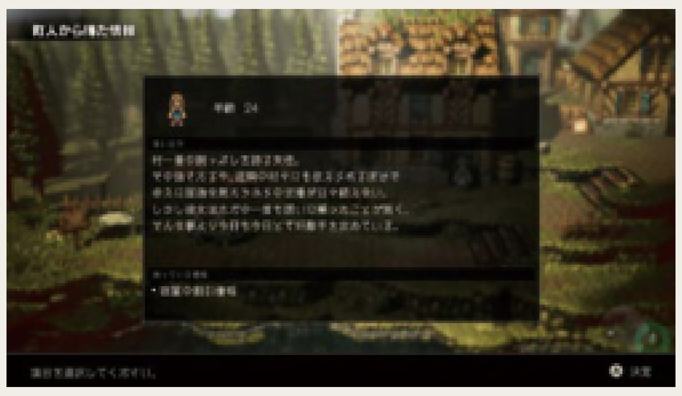
药师 安芬

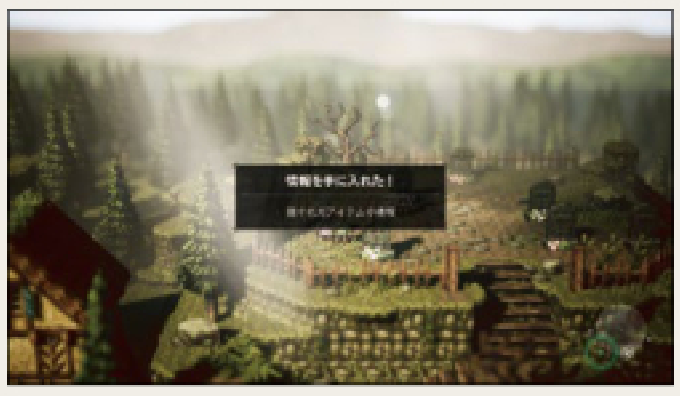


21 岁的男性，在一个小村庄中从事着药师的工作。之所以会选择这一职业，是因为安芬在幼年时曾经被一位旅行的药师拯救过性命。从那之后，安芬就发誓要像救命恩人一样用自己的知识来拯救大陆上那些身患重疾的人们。

场景技能：调查

药师可以通过和 NPC 的交谈来获得其他角色无法掌握到的情报，例如城镇的商店有哪些折扣、隐藏道具的所在地、甚至包括某些 NPC 不为人知的一面。





药师能力

既然是药师，定位自然是奶妈职业啦。拥有众多的回复技能与复活技能，是小队中不可或缺的存在。但与此同时，药师使用的武器为斧子，同样可以发挥出强力的攻击技，战斗奶妈就问你怕不怕?



高度自由的战斗系统





●习得能力

打倒敌人时，除了可入手经验值外，还会入手职业点数（JP），消耗 JP 就可以习得角色当前职业特有的能力。优先习得哪些能力全凭玩家自己决断，但合理安排的话可以为战斗提供很大帮助。





●装备战斗职业

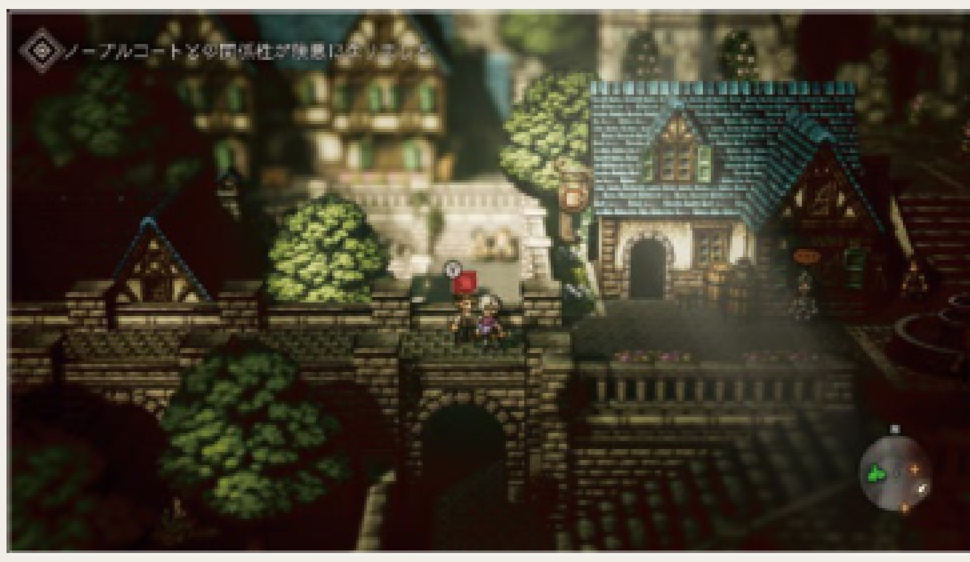
8 位主人公除了本来就持有的“基础职业”外，在满足一定条件之后还可装备一个“战斗职业”。装备战斗职业后，角色可使用的武器会增加，并且也可习得该职业的能力。

正道 VS 邪道，你会选择哪一边?

8 位主人公的场景技能，根据类型可分为“正道”和“邪道”两种。举例来说，奥尔贝利克的“挑战”和托蕾萨的“购物”就属于正道；汉伊托的“教唆”与泰利昂的“偷窃”就属于“邪道”。

要使用正道的场景技能，必须具备一定的等级和金钱，只要满足条件就必定会成功。但邪道却没有这些限制，不过有一定几率会失败。

由于城镇设有关系性的设定，在使用邪道技能失败数次之后，关系性就会变差，无论是正道还是邪道技能，都将无法使用。只能在酒场店主那里花钱来修复关系性。





文 果汁　美编 Juxi

《苍翼默示录》最新作！



PS4　NS

苍翼默示录 Cross Tag Battle		Arc System Works	
ブレイブルー - クロスタッグバトル		格斗	日版
2018 年 5 月 31 日	本地 1 ~ 2 人	对应周边未定	
售价为 6264 日元			

在经历完结篇《神观之梦》后，原本以为“《苍翼默示录》系列”要暂时沉寂一段时间。然而不久后，系列最新作竟然以大乱斗的形式公布出来，参战作品包含《苍翼默示录》、《夜下降生》以及《女神异闻录 4 午夜竞技场》三大人气 2D 格斗作品，更有意想不到的动画作品《RWBY》参战。不过别看本作是大乱斗作品，系统可是有板有眼，在未发售的状态下已经确认参战世界最大级的格斗游戏盛宴“EVO2018”，可以说是血统非常纯正的 FTG。距离本作发售大约只剩一个月时间，目前已公布 31 名参战角色，本篇前线就带领各位读者了解游戏概况吧！



▲《苍翼默示录》的参战角色均保留原作的特色系统“Drive”，尽显每个角色的特色。

参战作品

苍翼默示录

作品简介

由 Arc System Works 开发的 2D 对战格斗游戏，以华丽的画面特效、突显每个角色特色的 Drive 系统以及复杂庞大的故事体系著称。目前《苍翼默示录》中关于拉格纳的故事已暂告一段落，最新作《神观之梦》也在 4 月成为 PS+ 免费游戏阵容的一员。系列也曾在 2013 年推出过全 12 话的动画。

目前已公布参战角色

拉格纳、琴恩、诺爱尔、帝卡、雷琪尔、v-13、哈扎马、诚、阿兹莱尔、Es、白金、兽兵卫、白面

拉格纳

CV：杉田智和



《苍翼默示录》的男主角，持有“死神”异名的 SS 级反叛者。拥有强力的魔道书“苍之书”，也是历史上悬赏金额最高的人物。属于适合新手使用的角色，以优秀的攻击距离与攻击力压制对手。Drive 能力“SoulEater”可吸取敌方的体力！

© ARC SYSTEM WORKS　©ATLUS　©SEGA All rights reserved.
© FRENCH-BREAD　©2018 Rooster Teeth Productions, LLC.

四大人气作品齐聚一堂！

女神异闻录4 午夜竞技场

作品简介

由 Atlus 与 Arc System Works 合作开发的 2D 对战格斗游戏，故事延续《女神异闻录 4》的结局，讲述自称特别搜查队的主角一伙人再次遭遇深夜 TV 神秘事件。游戏本身比起《苍翼默示录》更易上手，每个角色配合原作剧情融入“persona”系统，除了自己的攻击动作外玩家还可使用 persona 进行战斗。目前此系列推出了 2 作，《女神异闻录 3》的角色也有参战。

目前已公布参战角色

鸣上悠、花村阳介、里中千枝、天城雪子、巽完二、Aegis、白钟直斗



◀《P4U》的特色系统“persona”，每个角色都能操作独属于自己的 persona，使出各种普通人类无法掌握的技能。

鸣上悠 CV：浪川大辅

《女神异闻录 4》的男主角，与同伴们一同组成“自称特别搜查队”，解决了稻羽市发生的连续杀人事件。持有的 persona 为“伊邪纳岐”，同样为具备飞行道具、突进技等攻击手段的万能角色，无论是新手还是老手都能轻松操作。

花村阳介 CV：森久保祥太郎

八十神高校的三年级学生，是悠的可靠搭档。性格活泼，具备社交性的气氛制造者。持有的 persona 为“自来也”，以速度特长的角色，可使用变化无常的技能玩弄对手！



▲原作中阳介属于能在全场蹦来跳去的高机动型角色，想必在本作中也有不错的表现。



琴恩 CV：柿原徹也

拉格纳的弟弟，出身于名门“如月”家，也被称为“斑鸠的英雄”。性格冷静沉着，虽然不太关心外人的事，但作为指挥官的实力是非常优秀的。与哥哥相同也是偏向新手的角色，具备飞行道具、升龙等实用技能。Drive 能力“Frostbite”可冻结对手！



▲可与同样操作冰的Weiss搭档！两人都是战斗风格华丽的剑士，想必战斗的时候画面会非常美观。

TIPS 本作的追加角色多达 20 名，可以购买 2400 日元的合集包一次性获取所有追加角色，但要单独购买只能买 3 合 1 的角色包。其中《RWBY》的 Blake 与 Yang 为免费追加角色。

夜下降生

作品简介

本作的初代诞生于2012年，是由Ecole/French Bread开发，也就是粉丝俗称的开发了《MELTY BLOOD Actress Again》（月姬格斗）的“法国面包”公司。最新作与Arc System Works合作推出，在2017年才终于以完成体的姿态带着一大堆新角色登陆PS4平台，并于2018年2月推出了中文版。系列有着不同于以往2D格斗游戏的各种特色系统，是一款初看简单，但深入发掘后会发现很有研究价值的作品。

目前已公布参战角色

灰都、凛音、瓦仑修坦、戈尔多、欧莉娅、卡尔米、芭迪斯塔



灰都

CV：木村良平

《夜下降生》的男主角，觉醒了异能之力的高中生少年。拥有身为男主角应当有的全方位对应能力，武器的特殊性使得灰都即使面对防御中的对手，也能打出相应的伤害。



◀《夜下降生》的角色从C攻击开始就兼备了个人特色，原作中D键为择人、骗投用的突进技，不知本作中的表现如何？



凛音

CV：佐仓绫音

《夜下降生》的女主角，从属于名为“夜刀”的古老组织。救助了被虚无袭击的灰都，为了某个目的，往“虚无之夜”的深渊前进。擅长中近距离战斗的角色，以高机动力迅速接近对手，再使用中段突进技“飞燕”向对手发起奇袭！



◀原作中号称无人能防全的突进技“飞燕”（笑），不知本作中是否威能健在。

游戏特色

简洁的游戏设计
×
组队系统的深奥之处
＝
次世代的对战格斗游戏！

本作的最大特色便是组队系统。与一般的FTG不同，玩家需要选择两名角色上场，在操作一名角色的期间通过按键唤出搭档进行援护攻击。先锋被打倒后援护角色便会上场，此时就会变回传统的1v1局面。如何利用援护攻击进行牵制与连段将是本作的关键。

RWBY

作品简介

《RWBY》原作是一部由美国Rooster Teeth工作室制作的动画，采用了2.5D的风格，使得动画不仅具有流畅的战斗动作，还有着浓厚的日式动画风格。系列目前已经推出到第五季，此前曾推出过一款游戏。《RWBY》的名字取自四名女主角名字的首字母，目前4名角色均全部参战本作。

目前已公布参战角色

Ruby、Weiss、Blake、Yang



Ruby

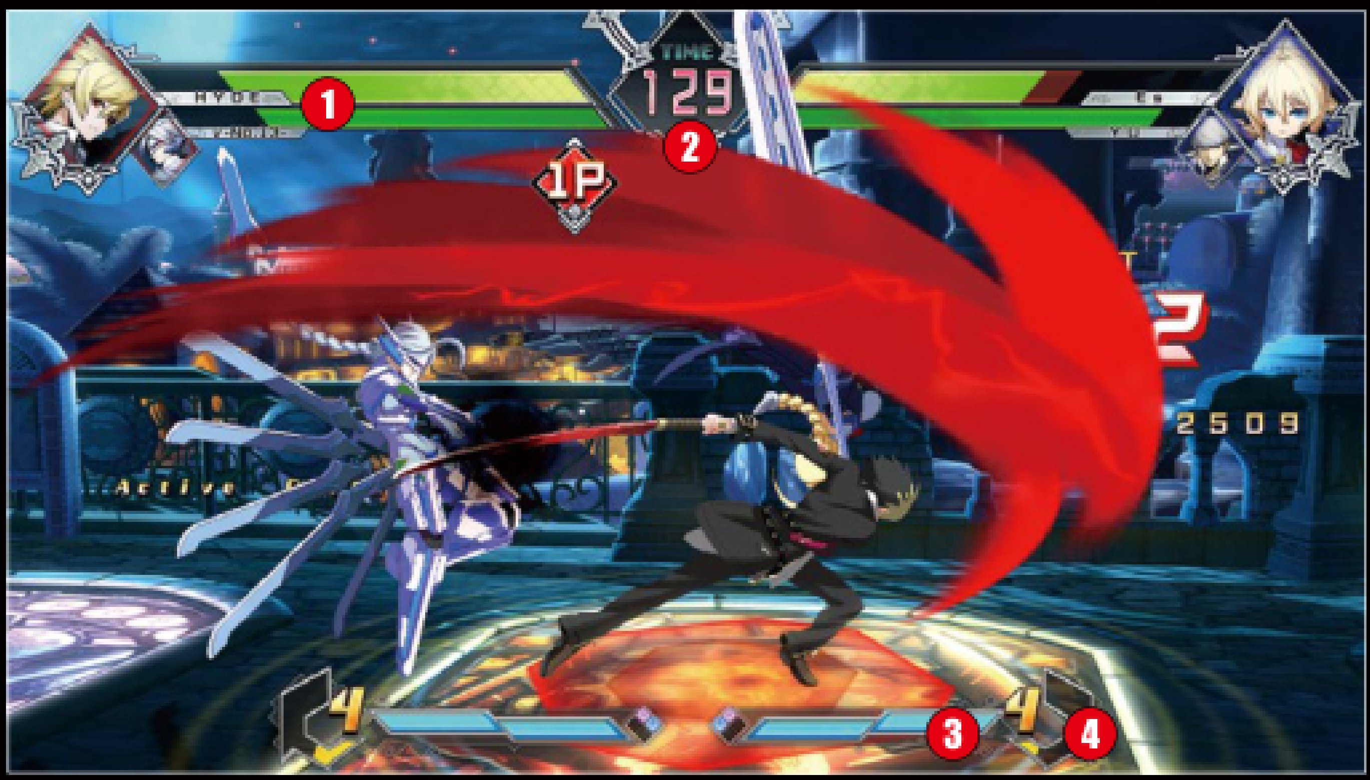
CV：早见沙织

《RWBY》的主人公，由于战斗才能被发掘，以跳级的形式被编入猎人养成学校。使用的武器能在大镰刀与铳两种形态之间自由变形，按照原作特色，Ruby是一名高机动型的角色，还能用专用的高速移动技能驰骋战场！



◀无论在欧美还是日本圈都具备一定人气的《RWBY》！其战斗风格会在游戏中以何种形式呈现呢？

■游戏界面



①体力槽：角色的体力，把对手两名角色的体力都削至 0 的时候就能获得胜利。
②限制时间：倒数至 0 的时候战斗就会结束。
③ cross 槽：本作的关键系统，消耗此槽后能发动搭档技能。当战斗角色只剩 1 人的时候，此槽会变化为“Resonance Blaze”，按下 R1 便能发动，等同于王牌性质的必杀技，使用后角色会得到技能槽自动增长等强力效果。
④技能槽：消耗此槽能发动强力的技能。



▲战斗的终盘，看准时机发动 Resonance Blaze 将会是胜利的关键！



“RWBY”小队的其中一名成员，是大企业的大小姐，同时也是 Ruby 认同的好搭档。使用的武器是具备多种功能的刺剑，攻击距离优秀，能从中距离进攻，是一名运用魔法与剑技牵制敌人的角色。作为特色，Weiss 在设置魔法阵后能连上强力的派生技！

▶如同外表的一身银白色，Weiss 擅长使用冰系魔法，不知在游戏中能还原动画的多少种招式呢？

■战斗特色



本作的操作方式基本与传统 FTG 无异，同时一键连段的功能依然存在，适合新手玩家快速上手。在保持传统风味的基础上，本作新增了一些细节让战斗方式发生不小的变化。比如在防御中按下□＋×（PS4 版按键）就能发动盾防，直接把对手推开避免被压制（发动时消耗技能槽）。

本作宣传的重点是使用简单的按键就能发动搭档技能，能起到牵制敌人或是接上连段的作用。但是连续发动搭档技能将会消耗 cross 槽，玩家需要看清使用时机。按下 × 键可交换当前操作角色，当先锋血量变少的时候可以进行交换，以免丧失发动搭档技能的机会。同时还存在消耗 100% 的 cross 槽进行紧急交换的功能，紧急交换在防御或是受伤害期间均能发动，类似于“爆霸”，帮助玩家逆转劣势。

■游戏模式





① 故事模式

作为一款次世代的格斗游戏，又怎么能缺乏故事模式呢（笑）？从官方公布的界面中可以看出本作参战的四款作品均有独立的故事章节，而当这四个世界交错时，又会出现什么有趣的剧情呢？

◀跨作品的角色对话是爱好者们最喜闻乐见的一点了。

▼连段挑战中包含角色的基础连段，了解基础连段后才可以进阶学习更难更高伤的连段。

② 教学模式

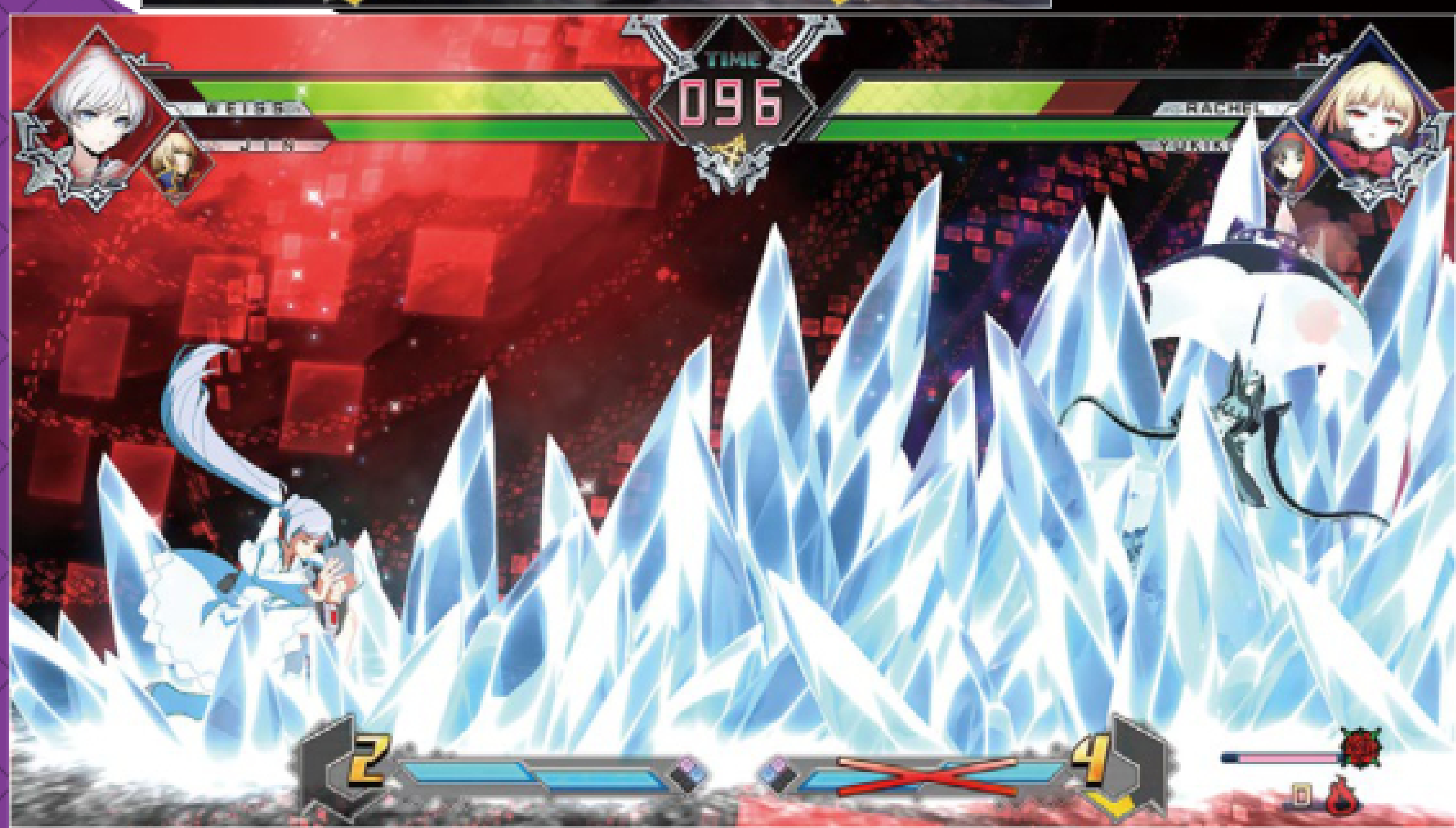


与系列前作相同，本作的教学模式依然非常全面，系统要素详解、连段挑战等等。想要与其他玩家对战，首先通关教学模式是基本功课。



③ 生存模式

供玩家挑战自我用的模式，玩家必须不断打倒出现的敌人，以打破自己的记录。



SE在重启后的“《古墓丽影》系列”里讲述了劳拉的起源故事，而这一故事将会在本作——《古墓丽影 暗影》中迎来起源三部曲的精彩完结篇，SE在4月28日召开的发布会上正式敲定本作的发售日为9月14日，为2018下半年的大作之潮再添一员力将。本作中文版将同步发售。

PS4 XOne	
古墓丽影 暗影	Square Enix
SHADOW OF THE TOMBRAIDER	动作冒险 ｜ 中文版
2018年9月14日 ｜ 本地1人	无对应周边
售价为PS4/XOne：未定	

※Steam版同步发售

延续前作的故事

在前作《古墓丽影 崛起》里，劳拉查明了父亲死亡的真相，她与秘密组织“圣三一（Trinity）”之间的战斗无法避免。在本作里的舞台就来到了墨西哥南部和危地马拉的玛雅文明古遗迹，本作的主题便是这个遗迹和预言里的“终结”。在最新作里，劳拉将会投身古代城市“隐藏之都（Hidden City）”里继续她的冒险，在自然环境严峻的南美洲丛林里，劳拉也将会获得更进一步的成长与改变。

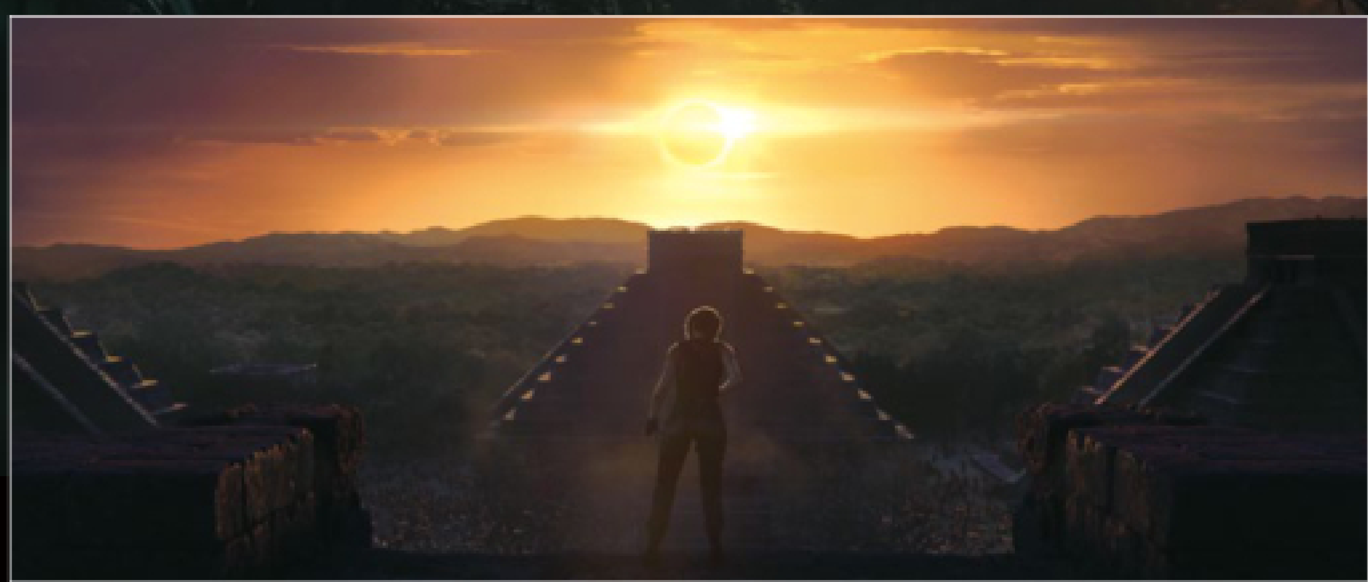


“暗影”的含义



游戏标题中的“暗影”所指的是本系列的主角劳拉·克罗夫特至今为止所承受的苦难和伤痛，这不仅仅指的是她在冒险里所受的伤，还包括失去父亲所带来的心灵上的痛苦。她作为真正的探险家不断的成长里，这些痛苦也让她感受到了作为盗墓者的判断力与责任。在太过追求自己必须所做之事的时候，她的内心世界也会随之崩溃也说不定。

“暗影”同时也是表现在游戏游玩过程里的一个要素。本作的主题之一是“丛林援助之人（One with the Jungle）”，劳拉在游戏剧情推进的过程里会逐渐适应在丛林里的生活，到最后甚至能够做出神出鬼没的举动来挑起敌人的恐惧心理。





SHADOW OF THE TOMB RAIDER ©2018 Square Enix Ltd. All rights reserved.



丛林里的探索与冒险

随着劳拉的成长与环境的变化，在本作里玩家可以操作劳拉使用钩爪绳索做一些以前做不到的事，例如在悬崖上垂直奔跑等举动。游戏中有很多垂直地形需要用绳索来攀爬，也有很多需要使用钩爪的谜题。



劳拉还可以下水游泳，在水底深处往往会许多神秘之处，但是危险也如影随形。

在丛林里驰骋的过程里还能收集一些金属碎片或者药草之类的素材，用以制作各式各样的道具。

除此之外本作里中将加强潜行要素，融入丛林之中的劳拉将在自己的战斗策略里加入对自然环境和阴影的应用。也因为强调“阴影”这一要素，本作在画面上将会更加注重阴影的表现方式，甚至于能带给玩家自己正在玩恐怖游戏的错觉。

“圣三一”的存在

“圣三一”和劳拉一样，是擅长盗墓的一行人所建立的组织，多明格斯博士（Dr. Dominguez）是“圣三一”的首领。劳拉的作风是为了掌握古董遗物里所蕴含的能力而行动，身为考古学家的她在追求它们的同时也很注重保存好古迹古董里的历史价值，但是“圣三一”的做法却是和劳拉完全不同。

在前作里可以得知“圣三一”害死了劳拉的父亲，两者之间的交手已经是必不可免的。在本作里劳拉将正式面对“圣三一”的真正身分，在探索的同时她还要着手了解“圣三一”这个组织的真相，这也将是本作主线的看点。





◀古代玛雅文明与遗迹将是劳拉展开新冒险的舞台，在遗迹周边有着拉丁美洲国家所举办的祭祖节日“死者之日”。据称，在这个节日里死者们的灵魂将会回到现世，生者们为了与他们见面而来到此地，在祭坛前献上他们的祈祷。



▲除了通常版之外，本作还将会有限定版登场，最吸引人的估计还是“终极版（Ultimate Edition）”吧。



◀闻所未闻的众多高大遗迹将是本作里劳拉进行探索的对象，古代玛雅人有着极度发达的文明、优秀的技术以及对天文学和数学的深刻理解，他们的文明结晶也留在遗迹之中，这些为了阻止入侵者而设立的陷阱将是劳拉接触古代玛雅文明之强盛的最大危险。



NS			
点心世界 黄金宝藏		Level-5	
スナックワールド トレジャラーズ ゴールド		角色扮演	日版
2018年4月12日	本地1人	无对应周边	
售价为5184日元			

从去年 4 月开播的年番动画《点心世界》在最近终于迎来了第一季的完结。作为是一部“子供向”（面向低龄观众）的动画，同时也是 Level-5 全新的跨媒体企划，虽然在日本的孩子中有一定热度，但是在国内人气却意外地低。且不论游戏的知名度，在这每个季度的新番动画都会有国内视频网站抢购播放权的时代，这部动画却仿佛被嫌弃一般无人问津。因此本期趁着动画版第一季的完结以及游戏加强版登录 NS 平台的机会，为大家详尽地介绍一下本作的特色。

文 宇宙人 美编 雷普利

点心世界是?



《点心世界》是由厂商 Level-5 推出，继《闪电十一人》、《纸箱战机》、《妖怪手表》之后的第四部跨媒体企划。涉及的范围包括了游戏、动画、漫画乃至电影，以及各类玩具。

故事的设定在一个中世纪欧洲风格幻想世界，同时又融入了一些现代的要素，比如角色们使用的智能手机、现代化的城市等等，形成一个古代和现代结合的奇特世界观。玩家使用自定义角色进行游戏，但故事与动画版紧密相连，而且动画中的众多角色也作为 NPC 出现，与玩家发生各种交集，甚至会与玩家一同冒险。玩家既可以在游戏中收集各种各样的武器，同时也可以在现实中购买相应的玩具，利用 3DS 或 NS 的 NFC 读取功能读取玩具中的 NFC 芯片，从而实现游戏与玩具的联动。

《点心世界》电视动画



其实早在 2015 年这个企划刚公开的时候，Level-5 官方就在 YouTube 上公开了本作第一集 8 分钟的先行版，并且之后 2015 年底和 2016 年底两部《妖怪手表》的剧场版中，也分别同时上映了两部本作的短篇动画。但是动画的本篇则到 2017 年 4 月 13 日才正式在东京电视网全 6 台开始播放，正好接替了《火影忍者 疾风传》完结后的黄金档。到最近 2018 年 4 月 19 日才完结，第一季共 48 话，同时第二季也已经公开。

不同于之前三个系列，本作动画版最大特色就在于以全 3D 动画制作，角色全部采用 2.5 头身的建模，卡通风格的人设与 3D 效果相得益彰，此外，动画还抽掉一些帧，刻意做成了定格动画的效果。所以看起来的感觉就类似于《超级无敌掌门狗》等粘土剧或人偶剧。而且每个角色有着夸张的动作和丰富的表情演出，这也正适合展现本作轻松搞笑的故事风格。负责动画制作的依然是与 Level-5 有着紧密合作的老牌动画公司 OLM（从《闪电十一人》到《妖怪手表》都是由它们制作，此外该公司还制作过《精灵宝可梦》等无数知名的作品）。



层出不穷的玩具周边

◆TRE JARA BOX



游戏中有两种可收集的道具，分别是作为武器的 Jarer，以及作为魔物同伴的 Snack。Jarer 是根据武器外形制作的小周边，而 Snack 则类似于小储存卡一样，卡面上印刷着怪物图案。TRE JARA BOX 可以说是最基础的玩具套装，目前已经推出了 5 套，其中每套包括三种 Jarer 和两种 Snack。一盒的价格也只要 500 日元。适合小孩子们之间互相交换使用。

◆Data Fig



类似于 amiibo 的小玩偶，读取 NFC 之后可以获得不同的道具奖励，而且每天读取一次都有惊喜，不过价格也相对 TRE JARA BOX 贵一些，从 1280 日元到 1480 日元不等。目前已经推出了 8 款

◆フェアリポン



主人公等人使用的手机玩具，可以读取 Jarer 或者 Snack 并发出不同的声音和光线，而且还可以使用 Jarer 武器与 Snack 怪物进行对战。目前推出了 3 款。售价也比较贵，接近 5000 日元。

◆桌游：查普的千倍奉还之旅



结合了游戏和故事设定的桌游，同样可以收集各种 Jarer 和 Snack，然后去挑战 BOSS。

游戏系统简介

基本操作

按键	作用：城镇	作用：迷宫
A	确认/调查	
B	取消/翻滚	
X	打开持有品菜单	普通攻击
Y	打开手机菜单	技能攻击、Y+A为必杀技
L	搜索玩家	使用道具
ZL	-	防御
R	打开任务菜单	使用道具
ZR	-	快速切换武器
+	-	小地图缩放
-	暂停/返回标题	打开持有品菜单
方向键↑	-	-
方向键↓	发送通讯短语、表情	-
方向键←	打开Snack菜单	召唤Snack
方向键→	城镇设施传送	切换武器
左摇杆	角色移动	
右摇杆	调整视角	

菜单简介

◆持有品菜单



项目	作用
アイテムリスト	道具列表
ジャラホルダー	Jarer钥匙扣，相当于玩家装备的武器列表
ファッション	装备，其中“能力そうび”是影响角色战斗力的装备栏、而“みためそうび”则是外观装备
マイセット	保存玩家所自定义的武器和装备配置
そうびクラフト	装备制作，可以消耗指定的素材来制作装备
そうび强化	消耗素材来对武器或装备进行强化

◆手机菜单

项目	作用
にっき	日记，在城镇内可以随时点这里进行存档
マイメニュー	角色状态
スナペディア	故事设定词典
ヘルプ	帮助
せってい	设定
スナポート	输入代码获取道具或者领取下载特典的地方
なかよしブック	好友列表
スナチューンズ	BGM鉴赏
ムービー	动画演出鉴赏

城镇设施简介

◆地点

服屋	服装店，购买角色外观服装的商店
酒场	酒吧，能从各种NPC身上接到支线任务的地方
宿屋	旅店，因为本作并不需要回到旅店才能恢复体力，所以这里一般也是接任务的地方
コンビニ	便利店，购买各种消耗品道具的商店，而且还能花费金钱玩抽奖（一番くじ）
武器屋	武器店，购买武器的商店，除了购买武器之外还可以用收集到的卡片换C点数，然后用C点数来换经验值道具或换金道具

装备

游戏中玩家的装备有两大类型，分别是武器（Jarer）和防具，其中武器设置到Jarer钥匙扣上，玩家最多可以同时装备6把武器，在战斗中能随时切换，另外还有对应L/R键上的快捷道具也可以进行设置。不同的武器除了数值不一样之外，能够使用的技能也会不一样，而且每一把武器还有额外的附带效果（おまけパワー），就算是同名的两把武器，附带效果也有可能不一样的。而ファッション则是设置角色的防具，防具由头部、身体和饰品三个部分组成，防具能同时装备两套，一套是影响角色能力的装备，另一套则影响角色的外观。

设定好武器、防具和外观组合之后，可以在マイセット项目中进行保存。最多能保存6组。



装备生产、强化

持有品菜单中的“そうびクラフト”项目中可以利用素材来生产防具，生产防具之前需要先取得防具的设计图，设计图可以直接到服屋里购买。而已经持有的武器和防具则可以在“そうび强化”中进一步加强。每件装备最多可以进行5个等级的强化，而且每次强化都要消耗素材。强化的作用主要是提升装备的数值。除了武器防具之外，药品也是能强化的，比如回复药可以提升回复量，其他功能饮料可以提升持续时间等。

角色能力强化



在任务中升级了之后，玩家会获得一定量的“人生点数”，人生点数可以在任务结束之后，进入手机菜单的“マイメニュー”里面对自己进行强化，可以强化的项目有7项，每项能力从0开始最多能升到5级，每升一级就能让角色获得不同的能力加强，具体可以在能力强化的界面中确认。7项能力的等级会用七边形的图表来表示出来。



战斗系统



本作的战斗系统玩法类似于Level-5的《幻想生活》，从俯视角直接操作角色与地图上的敌人作战。敌人锁定目标的时候会像《FF12》那样出现一个箭头指向到我方角色身上。敌人发动技能前会显示橙色的攻击范围，在其出招之前及时躲避即可。

在战斗中玩家可以在Jarer钥匙扣上预设的6种武器之间随时切换，盾牌会占用其中一格，但与其他武器可以同时装备。切换的方法是按ZR键或者按方向键→然后进行选择。玩家主要的攻击手段是Y键的普通攻击和X键的技能攻击，所有攻击动作命中敌人都要消耗画面左下角的蓝色JP槽，JP槽会随着时间缓慢恢复，但是耗光了之后无法使出攻击动作。除此之外，还有X+A键能够使出威力巨大的必杀技。技能攻击和必杀技都有一个CD（散热）时间，技能的CD时间比较短，而必杀技的CD时间非常长，因此要选好使用的时机。

克制属性

每一把武器有各种各样的克制属性，这些克制属性大致上分成4类。种族克制是指对特定种族的敌人有特效，游戏中敌人的种族一共有12种。属性克制是对特定的属性有特效，属性分炎、水、地、风、冰、雷、光、暗，共8种。颜色克制则是对特定颜色的怪有特效，怪的颜色有11种。最后一种是特殊克制，对特定的敌人有效。

Snack同伴



游戏中玩家可以用手机收集到怪物的Snack让它们成为同伴。登录之后就可以在城镇的Snack菜单“おともスナック”项目里设置，让它们与玩家一起进行任务。游戏初期只能带1只Snack出去，但是随着流程推进，最多可以增加到带3个Snack同伴。Snack同伴的等级跟玩家同步，在战斗中，Snack会自动进行攻击，并且会给予玩家各种支援。

此外除了跟Snack一起组队之外，还可以借助它们的力量进行战斗，方法是在Snack菜单的“ポケットスナック（Pocket Snack）”中设置，设置了之后，在战斗中按方向键←就可以将预设的Snack召唤出来，跟组队不同的是，通过这个方法召唤出来的Snack是能够由玩家直接操作的。游戏初期只能同时设置两个Pocket Snack，但是随着流程推进，后期可以增加到6个。

复活同伴

在战斗中如果玩家或者同伴的HP扣光了之后会进入气绝倒地的状态，此时身边会出现一条槽。玩家靠近同伴之后长按A键可以让这条槽回复，令同伴复活。至于玩家自己如果HP耗光了陷入气绝状态，则可以通过连按A键来缓解这条槽的下降速度，等待同伴前来救援。如果同伴在一定时间内没有得到救援就会挂掉，如果所有玩家挂掉的话任务就会失败。

进入迷宫下一层之后，原本挂掉的同伴会变成一块墓碑出现在起点的位置，此时靠近墓碑长按A键也是能让其复活的。

联机模式中如果有玩家挂掉的话，该玩家能变成幽灵状态自由行动，而且还可以发射远程攻击支援同伴。不过如果全部玩家挂掉的话任务还是会失败的。

游戏的推进方式

本作游戏的玩法基本上是以任务的形式推进，无论是主线还是支线，玩家能在剧情中接到各种各样的任务。完成了这些任务之后回来才能推进剧情。已经接下的任务会全部保存在任务列表中，任务列表可以在城镇中任何时候按R键查看和领取，领取了任务之后长按A键就能出发。

任务开始会进入特定的地图中进行，一般情况下只要打倒特定的BOSS怪或者讨伐特定数量的怪物就能完成。有些任务在画面右侧的小地图能够看到一个蓝色小旗的图标，这个图标是表示你下一步该去的地方，通常跟着这个提示走就能完成大部分任务。

任务报酬

完成任务之后，国王会根据玩家在任务中的表现额外追加宝箱奖励。获得奖励追加的条件很多，比如队里没有人挂掉、输出全队最高、没有中异常状态等等。每个任务都有一个“目玉报酬”（相当于报酬中最好的东西），但是能否获得是随机决定的，得到的宝箱越多，取得目玉报酬的几率就会越高。





栏目主持：马修

现实版的《头号玩家》VR设备

《头号玩家》成为前段时间的热门话题，虚拟现实也藉由电影再次被玩家津津乐道。不过和《刀剑神域》那种高大上的未来幻想级的虚拟现实不同，《头号玩家》的相当多的科技已经出现了。下面来说一下现实中与《头号玩家》相关的各种VR设备及外设。

VR头显

《头号玩家》里的VR头显名为RLR-78000，其视网膜屏幕可以将绿洲的世界直接投送到人眼的视网膜上，而且这么强大的VR头显，竟然非常轻巧——显然这个已经超出了当下已有的任何VR设备了，因为无论是专业的PC、主机用VR设备，还是智能手机用的移动VR，亦或是一体机，都存在有体积和重量的影响，目前各种VR设备所能做的，只能是尽量从平衡重量上来减少重量上的影响，但时间久了仍然会疲倦。至于画面，虽然2016年初发售的HTC Vive所展示的那些体验游戏视频就已经堪称完美，但都比较短。另外从设计上看，RLR-78000其实也是专门针对绿洲所推出的专用设备，专用向设备的性能提升空间相比泛用向的要大得多，不过前提还是要有绿洲这样覆盖面庞大的游戏来提供足够大的硬件市场。



▲最新的、机能更强的高端VR设备Vive Pro，前端的两个摄像头是其一大特征。

音响系统

声音对虚拟现实的沉浸感体验的作用毋庸置疑，在《头号玩家》中，通过房间的墙壁、地板、天花板上的超薄扬声器，实现360度的环绕立体声。而现实中实现环绕立体声除了环绕音响，房间装修材料的吸音也都需要考虑进去——这种发烧级的音乐房间当然是足够有钱的人才玩得起，不过考虑到当下最佳VR体验的房间范围体验同样也需要一个独立的房间，那么将VR游戏和环绕音响放在一起还真挺合适，当然这种玩法对财力的要求也更大。不过还有相对便宜些的选择，就是结合VR环境而将声音的方向更明确的VR耳机。

触觉椅

在《头号玩家》的原作中，触觉椅拥有全自动触觉调节功能，通过旋转、震动、摇晃等自动动作，让使用者在虚拟现实中获得前进、飞翔和坠落等体验，从而增加身临其境感。而游戏中的主角的大多数时间，也都是在触觉椅上度过。

现实中的虚拟现实座椅最早在2016年3月美国德克萨斯州的SXSW（South by Southwest）大会上展出，这把椅子名为Turris，配有计算机和枢轴运动跟踪传感器，用户坐在上面可以对VR游戏中的人物进行控制，通过搭载高度敏感的传感器，让坐在缓冲垫上的用户通过前倾后靠就能够控制人物的前行后退，而且支持Oculus Rift、HTC Vive、Gear VR等多款虚拟现实头戴设备，兼容性虽然几乎不用担心，但报价高达3000美元（约合人民币1.95万元）。

2016年5月开放预售的Roto VR旋转椅，则是通过可嵌入头显的头部追踪仪，通过马达来使椅子与玩家头部的同步转动，这种同步让VR体验更加舒适，并且有配套的踏板将玩家的脚部控制与VR游戏内的其他动作分离开，实现游戏内主角向身体面向的方向移动，而非跟随头部方向，完全实现了虚拟现实中沉浸体验。而且还专门针对可能出现的头显拖线与座椅纠缠的问题进行了设计。相比前面那个“贵重物品”，这个座椅只有599美元，不过也有方向盘、底座、力反馈外设、桌子等DLC性质的进阶外设。加一起也快1000美元了。

而在2016年11月迪士尼发表的一篇文章中，也阐述了一种能提供触觉反馈的触觉座椅，椅子背部具有六个震动式触觉驱动装置，坐垫和靠背部位则安装有两个低音喇叭，坐上去后，定位反馈配合声音，可以让玩家感受到身边跑动、下雨感、节奏感等体验。Unity引擎插件则可以让电影制作商根据自己的作品来调整反馈模式。不过从当时公布的情况来看，这个座椅并没有消费者向的打算。



▲2016年初公布的首个VR座椅Turris，因为椅子比较小，看起来有点像坐马桶……

除了以上几种，2017年SXSW还展出了名为Voyager的全动态椅子，这种椅子可以旋转、倾斜，能提供触觉反馈。展出时，这个座椅和VR头显一同展出，演示内容则是专为VR拍摄的《木乃伊》，当坐上椅子戴上VR进入电影世界后，椅子配合VR内容的运动和触感，便让体验者感受到了失重感。而且专门针对VR中的剧烈运动进行了防呕吐设计——这也是该VR电影座椅与4D座椅的最大不同之处。

▼体验者们坐在Voyager上戴着VR头显观影，从视觉、听觉到触觉都融入到虚拟世界。



全方位跑步机

《头号玩家》中，有全方位的跑步机来实现游戏中的同步行走奔跑，不仅全方位，而且还可以模拟上台阶和走斜坡。而在现实中，VR 跑步机是更加烧钱的东西，之前本栏目中提到过的 VR 跑步机 Virtuix Omni，其外形上看似节省空间但其实占地面积也不小（玩家需要在游戏中大步奔跑），行走方式也则是滑行，除了很滑的跑步机底部，也需要有专门的传感的鞋子，另外也需要护栏，来让使用者不至于一下跑出跑步机或摔倒。

最新的号称从《头号玩家》中走出的 KAT Walk Mini，虽然依然是滑步走法，但却去掉了周身的保护圈，而通过后背的靠垫及上边的带子来避免自己在虚拟现实中 HIGH 到跑步机外，除了靠垫可以让后仰动作很安全地做出来，还可以做出跑、跳、下蹲等动作。总的来说是新一代的全方位跑步机，不过由于设计原因，因此也有 1.4 ～ 1.95 米身高、体重 130 公斤以内的身高体重限制，虽然范围也算可以，但对于胖子、尤其是笔者这种高个胖子，就不是很友好了。

以上两种跑步机最大的特点就是滑行，也就是鞋底在跑步机上摩擦着走，这种方式其实很容易出戏而且需要适应一阵，没采用传统跑步机的跑带设计的原因也是显而易见——因为跑带无法满足全方位行走。不过不久前，Infinadeck 的 VR 跑步机实现了使用跑带的主动式移动，而且依然是全方位的，这就使得 VR 中的行走非常自然。因为是初级产品，所以周围仍然采用护栏保护，使用中除了下蹲时可能被护栏撞到头，也不支持跑步，不过实现了全方位的自然行走，这对 VR 跑步机也依然是意义重大的。

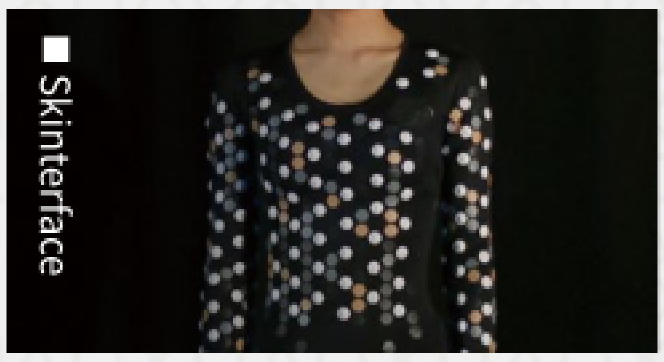


▲实现更自然行走、但仍在初级阶段的的跑带式全方位跑步机。

触感套装

影片中的 X1 套装是让玩家在绿洲世界中获得真实触感的关键。而现实中的触感套装也已经出现有段时间，最早在 2016 年初的 GDC 展会上展出的紧身衣基于动作捕捉，通过 17 处传感器来跟踪 24 段不同身体环节的动作。

实现触感体验的则是名为 Skinterface 的全身虚拟现实服装，这套紧身衣上贴满了矩阵式磁性声音震动贴片，这些节点贴片通过输入特定声音而发送不同的波形来让磁铁产生不同震动，加之每个磁性贴片都独立工作，因此不仅可以用来控制运动方向，还能够实现不同强度、形式、温度和感觉。



■Skinterface

而不久前迪士尼公司在其技术研发网站 Disney Reaserch 上公布了全身力反馈的套装“Force Jacket”，则一反之前那些紧身衣造型，而看起来更休闲，通过施加力和高频振动于安全气囊和传感器来为整个上半身提供触感。可以感觉到触摸、挤压、冲压、拥抱，甚至是身上有蛇爬过。目前展出的只是开发原型，但其带来的沉浸式体验可以说已经很接近电影了。



■迪士尼最新公布的全身力反馈套装 Force Jacket。

除了全身套装，影片中还有专门的触觉手套，这个我们之前已介绍过很多种，这里就不多说了，这些触觉手套提供了细节到指尖的体感动作操作，以及覆盖全手掌的触觉，其中有些仍在概念阶段，有些则已经上市并取得了不错的成绩了。

嗅觉体验

既然要做到以假乱真，那么除了前面的视觉听觉触觉，嗅觉也是加深沉浸感的一个要素。《头号玩家》中有专门的气味制造机，可以模拟 2000 多种气味，不过因为会有一些人在虚拟世界中用恶心气味来恶作剧，所以有些玩家如主角，平常都会把这个气味制造机给关掉。

而现实中，2017 年初也有名为 VAQSO 的公司公布了模拟硝烟、炸鸡、腐败、森林、少女等气味的气味制造设备，这个东西只有巧克力棒大小的外设可以搭配多种主流 VR 设备使用。到 4 月份，厂家还和 illusion 的《VR 女友》进行联动，重点宣传少女的体香以及丝袜等味道，一举便获得了 6400 万日元的风投。

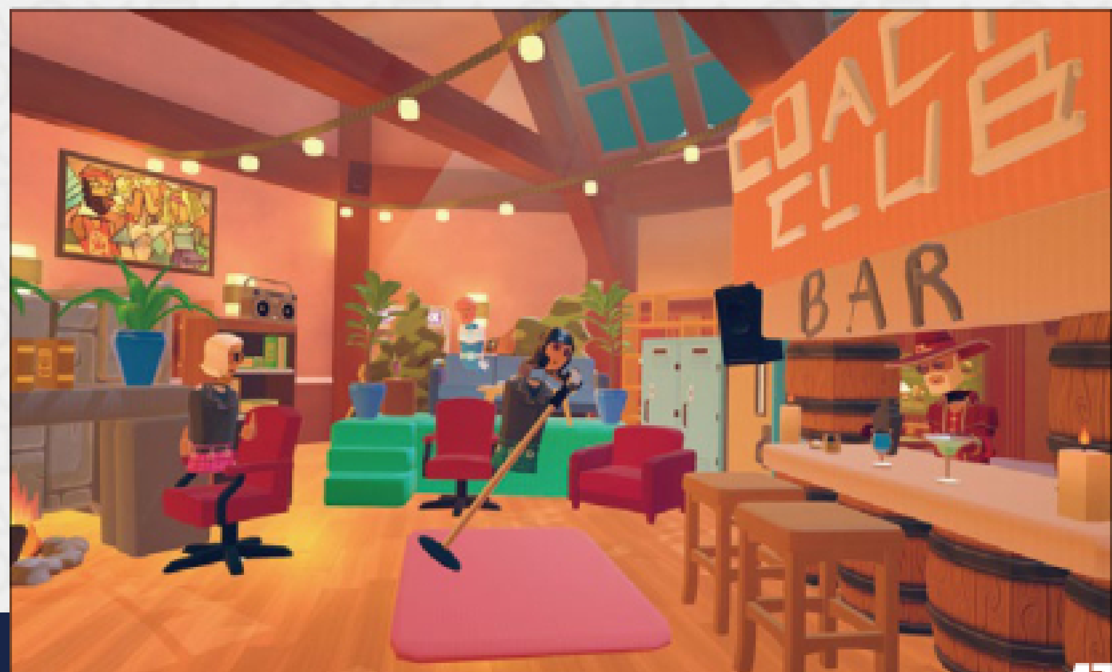
我们之前在 VR 专页介绍的 KT 的“五感 VR 街机”，也有气味功能，在该街机的 VR 游戏《死或生 沙滩排球 Sense》中，靠近妹子便真的可以闻到淡淡的体香

很显然，现实中的嗅觉体验虽然应用很少，但都是福利型体验，绝对不用担心像《头号玩家》中那样被人给恶意恶心到。当然，这也和单机有关，真达到绿洲那样共享的程度，怕也免不了要被无聊之人给找麻烦。还有就是，当现实中开始大量普及味道模拟时，模拟气味对人体健康的影响肯定也需要鉴定一下的。



▲《死或生 沙滩排球 Sense》的重点宣传之一，就是接近妹子时闻到体香。

显然，《头号玩家》中那些看似科幻的设备其实都已经在现实中出现了，但为什么还没有像影片中那样的世界呢？除了这些黑科技在现实中大都在起步阶段，还有一个重要的原因是，硬件也好、外设也好，一切都是为玩家体验内容所服务的，而现实中像绿洲那样的游戏别说 VR 游戏里没有，把传统的（相对于 VR）主机游戏、单机游戏、端游、手游、页游都算上，也没有一个游戏或游戏平台有如此制霸全世界的规模。更何况现实世界也远没有影片中那么糟糕，游戏依然是消遣娱乐，而非衰败世界中寻求精神慰藉的乐园。相比绿洲那样的虚拟乐土，让我们现实世界一直保持生机和美好，才是现实中的我们更该做的。



▲2016 年 6 月上架 Steam 的社交 VR 游戏《Rec Room》，距离绿洲那样的世界显然还差很远。



研究中心 RESEARCH CENTER

GOD OF WAR

文 六等星　美编 Juxi

战神		SIE	
God of War		动作冒险	中文版
2018 年 4 月 20 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 398 港币			

PS4

本文对应游戏版本：1.17

想必此时已经有不少读者斩获了本作的白金奖杯，开始挑战最高的“战神难度”，而正如制作人所说的那般，就好像把“北极熊塞进裤裆”一样困难。显然这句话还是夸张了一些，对于新增了 RPG 要素的新《战神》而言，除了技术上的提升外仍有许多方法使这个过程变得更为简单。本次攻略研究便为各位读者带来“战神难度”的路线优化处理以及战斗心得。

战神难度特性

等级机制

等级系统在低难度下基本是一个摆设，但在战神难度中玩家便可以体验到这个系统的恶意了，因此想要降低游戏难度，提升装等是最实际的方式，流程中判断装备强弱优先级最高的标准便是等级右侧的红绿色箭头。

可能会有些读者感到疑问，如果无法升级，那么依靠咒术那一丁点的提升能发挥作用吗？实际上玩家在游戏中只能看到等级的个位数，但之后





的小数点同样会影响到与敌人之间的差距，如果面对同样 4 级的敌人，4.5 级的奎托斯看到的敌人便是绿色血条，而 6 级的敌人此时会变成黄色血条。BOSS 虽然无法看见等级，但是血条的颜色同样适用并且划分更加详细，分为绿蓝黄橙紫 5 个等级。

敌人等级过高进入紫色生命值后不仅仅是生命值与攻击力的影响，还将免疫玩家低硬直攻击造成的硬直，并且无法通过击出场外击杀，哪怕是进入斯巴达模式将敌人打在空中，也会被空气墙阻挡落回场内。敌人的攻击也将提升破防效果，最简单的攻击动作也会出现红色的破防标识。

© 2018 Sony Interactive Entertainment LLC.

敌人魔化

类似于“《鬼泣》系列”DMD难度下的敌人魔化，在《战神》中敌人半血的情况下便会开始积蓄力量魔化，这个阶段可以使用带有硬直的攻击打断，例如重攻击与符文攻击，部分敌人也会直接以魔化形态登场。

魔化后敌人的等级会直接上升1级，等于变相地提高了敌人的防御力、攻击力、抗硬直能力等等，攻击欲望也会比之前更为强烈。最高难度下不少玩家可能会以打断敌人魔化作为战斗的首要目标而施展一些危险操作，然而由于《战神》视角的关系，笔者更推荐去习惯如何与魔化敌人作战而非规避。



BUG利用

■ 电梯BUG

游戏中有许多纯靠技术的电梯战，敌人会按波数进攻，而战斗时电梯也会缓慢上升。如果中途因为战斗死亡，一定几率会因为电梯的高度问题直接跳到下一波战斗之中，所以这些高难度的战斗并不会造成卡关。

难点敌人应对策略

下文策略主要是分析敌人招式和简易打法，战斗时出现的复杂情况还需要玩家自行判断。

■ 亡灵战士

亡灵战士为游戏中最基本的杂兵，威胁较小。需要注意亡灵战士在魔化后一定几率会给自己的武器附魔，此时敌人的武器上会出现红色的粒子特效，可以直接无视防御攻击玩家，机制与红圈的破防攻击不同，可以依靠弹反来应对，双持武器的亡灵战士附魔几率最高。

另一种麻烦的情况就是爆炸型亡灵战士，受到攻击后自爆反伤的特性对于初期没有太多招式的奎托斯而言相当致命，一定要记住爆炸状态与非爆炸状态敌人的外形区别。



■ 梦魇狂魔

在没有双刀之前骚扰性很强，只能趁其攻击或者用弓箭定住时才能使用飞斧造成伤害，其中最为麻烦的是黄色爆炸梦魇狂魔，当看它们接近并出现红圈时，一定要立马翻滚躲开自爆攻击。拿到双刀后直接投掷混沌刀可以直接秒杀。

■ 巫妖

巫妖的弱点是电属性，后期阿特柔斯的电箭等级提升够高后可以使巫妖陷入长时间的硬直状态。

■ 浪人

在没有剥离盔甲的状态下用斯巴达状态打不出任何硬直，最好不要试着越级挑战，横扫如果是红色破防攻击的话躲闪时机很难把握，需要小心的还有自带0.5秒追踪性的下劈和见切突刺。

■ 原人

和巨型亡灵战士类似，伤害更高，招式更模板化，有威胁的就是连续三次的破防捶地攻击。在对其使用蓄力重劈后向后闪避，它必定会横扫一次并陷入硬直，此时可以继续蓄力重劈，哪怕越级也可以轻松地快速击杀。



■ 塔佐蠕虫

战神难度下非常麻烦的生物，不仅没有很好的攻击机会，攻击一定次数还会反伤给予奎托斯中毒状态。其实只需要用R2键将飞斧投掷出去便可以直接将其冻住，由于存在反伤的特性笔者建议反复R2键投掷飞斧远距离将其解决。

■ 狼头人

哪怕弱点是光箭的狼头人，在战神难度下也很难累计昏迷值，好在属于比较后期的敌人，主要还是依靠技能输出，趁其在二阶段变身的时机使用蓄力重劈。

■ 幽冥行者

除了幽冥原人和巫妖外，其余的敌人使用混沌双刀的重重重连击便可以无限浮空，按照下文的流程路线基本不存在被这种敌人压制等级的可能。

■ 暗精灵

暗精灵会躲避玩家的一般攻击，需要积极配合阿特柔斯的弓箭才能有较好的进攻机会。用霜冻等级较高的符文攻击使其陷入冰冻状态后能大大限制它们的灵活性。

装备技能选择

经验获取方法





按照系列传统，本作高难度下敌人给予的经验相当稀少，想要依靠战斗来点满技能基本是不可能的，因此要善用菜单中的“功业”系统，当玩家完成特定的目标时可以获得大量的经验。除此外每收集一个文物、奥丁之眼都能给与经验奖励，记得顺路搜刮。

流派推荐——符文战技流

下文流程中已经详细的说明了装备的获取方式，这里主要讲一下数值的侧重点，换句话说也就是咒术的选择。

首先仍然贯彻装等等级最为优先，在此前提下咒术之间的选择为：

符文 = 冷却＞力量＞咒术技能＞防御 = 活力＞运气

同等数值的情况下，力量所造成的伤害要远比符文少很多，并且近战攻击危险度更高，中后期便建议转向符文的发展方向。冷却方面虽然不能提升太多数值，但哪怕提升微弱的几点都能降低符文攻击好几秒的 CD 时间，等于变相提升了输出的机会。

并且本作的属性点存在阀值的设定，因此玩家也不需要将一个数值堆的太过夸张，符文保证在 200 以上便可提升其他属性数值。



技能推荐

由于经验稀少，因此必须针对性的学习实用性较高的技能，下文会按照功能与优先度推荐一些实用技能，未推荐的技能可以完全放弃学习，将多余的经验投入到符文攻击的强化中去。

初期核心

在经验有限的情况下，最优先学习的肯定是盾牌路线的技能。最优先的便是“格挡突破”分支下的“强力回击”，提供弹反的能力，接着便是独立的“波动回击”，在第一次遇见远程敌人的时候如果拥有这个技能会简单不少。

之后按照优先度排列的实用技能还有“守护者横扫”（绊倒增加昏迷值）、“肩膀冲撞”（将敌人撞出场外），愤怒作战分支中只需要学习“终极愤怒”即可。

在学会了基本的盾牌招式后将所有的经验投入到弓箭的提升中，之后每一次能力解锁第一件事情就是将弓箭新增的技能全部点满，能对战斗提供很大的帮助。

利维坦之斧

前期主要的输出技能便是“刽子手的劈砍”，不仅能够进入无敌的处决时间，配合台阶等地形还能发挥出奇效。之后学习“精准霜冻爆裂”，毕竟飞斧是前期越级作战的主要方式。接着可以学习增加斧头霜冻效率的技能“冰河永冻”。

中后期战斗较为复杂的情况下，主要依靠技能“利维坦之怒”和“回返的风暴”来打出范围伤害和硬直。

混沌双刀

混沌双刀刚获取时的重重重攻击便已经适用于多种场合，推荐的其他技能有“混沌之矛”分支的三个技能、“元素劈砍”分支的三个技能以及增加燃烧效果的“燃舞”。其余招式在有多余的经验后可以全部学满。

符文攻击推荐

注：究极符文攻击“流星猛击”、“索穆尔的吐息”不在考虑范围内。

利维坦之斧轻符文攻击——尼约德风暴

获取方式：光之湖中与岩石远古尸鬼交战完后旁边的宝箱内。

升满之后不仅能给与敌人造成霜冻效果，伤害也十分可观，作为小范围伤害技能还能给予大部分敌人造成硬直效果，并且能快速提升利维坦之斧的永冻能量。在高难度的战斗中尽量不要释放完全，防止被刚体的敌人攻击。



除此外能造成大硬直效果的“白熊冲锋”以及大范围的“外域重击”可以看情况进行替换。

■ 利维坦之斧重符文攻击——刀刃之河

获取方式：索穆尔尸体中的山怪掉落。

使用冰柱将敌人推走并不断造成伤害，在没有升级之前十分鸡肋，但升级加大了长度后便可以对单一的敌人造成大量伤害，满级后三根冰柱更是将这个技能变成了一个高伤害的范围技能。除此外的优点还有可以强制打断敌人的进攻动作，保证与敌人之间的距离。不过需要把握释放的时机，确保敌人身后有足够长的空间吃下刀刃之河的全部伤害。

替代品可以选择“伊瓦第的铁砧”、“霜巨人的狂暴”，但在实用性方面还是差了不少。



■ 混沌双刀轻符文攻击——赫菲斯托斯之波

获取方式：山麓丘陵石球门内的宝箱。

混沌双刀的轻符文攻击大部分都大同小异，例如“伊卡洛斯风暴”、“混沌女神狂冲”、”泰坦之怒“等，都是长时间对正前方进行持续攻击。这里推荐”赫菲斯托斯之波“的原因就在其释放方式的特殊性，在之后与女武神的战斗中能发挥出更好的效果。

轻符文攻击能造成的硬直有限，而攻击一旦使出又不能像“尼约德风暴”一样中途撤销，危险系数很大，“赫菲斯托斯之波”不仅出手迅速，伤害可观，并且为两段判定，第一段判定没有伤害但是可以用来破开敌人的防御使第二段伤害不会落空。



追求大范围伤害可以选择“混沌气旋”与“阿提蜜丝的愤怒”，在杂兵战时效果好于“赫菲斯托斯之波”。

■ 混沌双刀重符文攻击——许帕里翁擒拿

获取方式：国度传送间下层，机关通道内的石球门中获取。

最强符文攻击没有之一，不接受任何争议。远距离、捕捉敌人、高硬直攻击、高输出一气呵成，并且 CD 短，技能打空后 CD 只会小幅度下降，无论任何玩家在使用过一次这个符文攻击后都会被其优秀折服，没有任何技能可以替代。



■ 弓箭符文攻击

狼的狂怒

获取方式：斯瓦达琉孚 BOSS 战后获得。

初期效果较差，但升至满级后 6 匹狼可以使单一的敌人造成长时间的硬直，哪怕是魔化状态的女武神王也动弹不得，BOSS 战的必备神技。

乌鸦杀阵

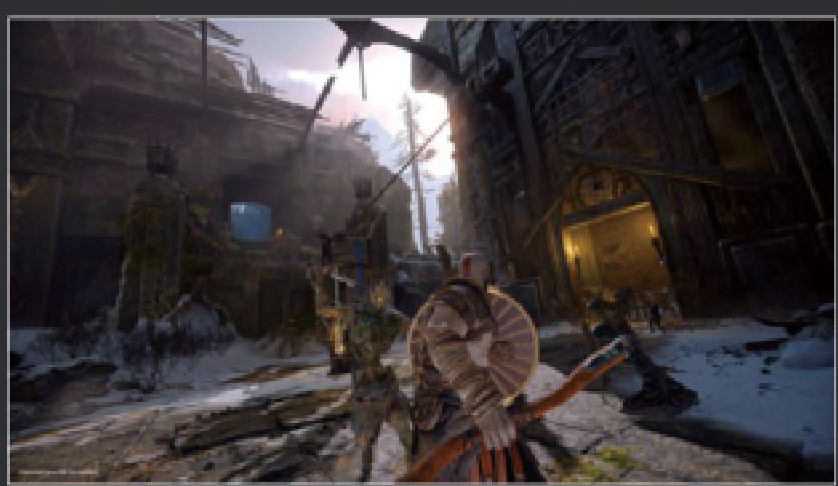
获取方式：女巫洞穴解开沙盘机关后开宝箱获得。

伤害优秀，在混乱的战斗中可以对大面积的杂兵造成长时间的硬直，血量较低的梦魇狂魔更是会被直接消灭，泛用型最强的弓箭符文攻击。



通关优化路线

下文通关路线不包含详细的流程内容，请在对游戏有一定了解后再阅读使用。内容以获得关键装备技能为目的进行优化，将敌人的等级压制尽可能的降至最低。流程中可能会出现银币或者素材不足的情况，可以适当完成部分简单的支线任务填补这个缺口。



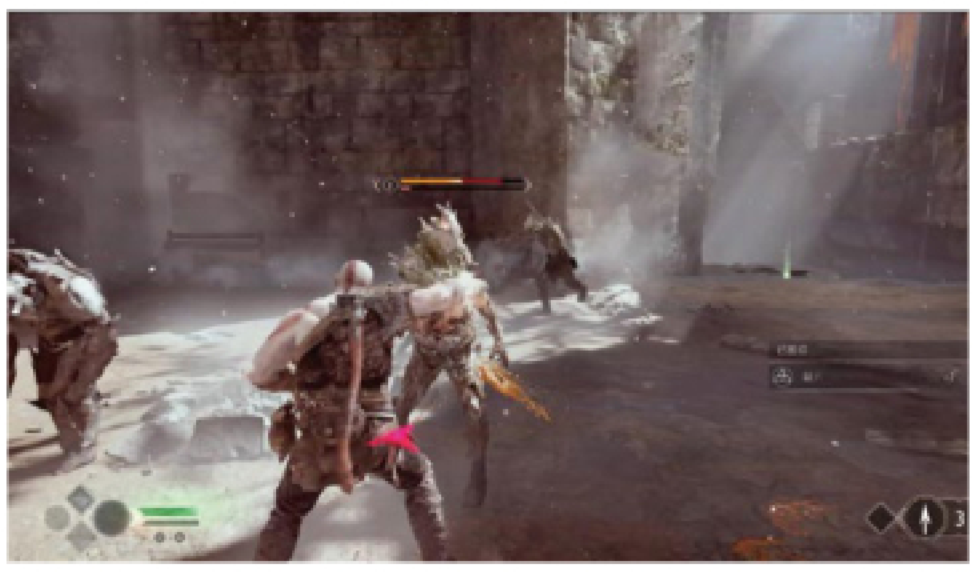
注：文中装备等级指的是数值，而非强化次数。

野林

最初的第一场战斗使用重攻击将敌人浮空后投掷出飞斧可以直接将其秒杀。之后与陌生人的 BOSS 战与低难度区别不大，伤害一般，只是血量提高不少。之后第二场困难的战斗是发生在敌人等级教学的吊桥下方，第一波敌人灵活运用完美格挡的弹反将敌人击飞出场地，在第二波远程敌人登场后，躲在墙角内进行输出，对弹反有信心的玩家则可以选择弹反飞行物来对敌人造成伤害。剧情后的第三波巨型亡灵战士硬直很高，在最高难度下只能靠斯巴达状态的 R2 攻击击出场地。

河口

接下来的难点是火焰山怪BOSS——布雷那达坼维。开场直接将BOSS吸引到三女神宝箱的位置进行作战，利用旁边的石块阻挡大部分杂兵的远程攻击。近战时BOSS有两种攻击方式。第一种前冲加砸地回避起来最为简单，左闪避再右闪避即可，第二种是直接使用锤子砸地，会在地上留下一个烙印，追击太过猛烈的话不小心踩上去伤害很高。其余招式都很明显，基本不会被命中，难点还是在于远程杂兵伤害太高。

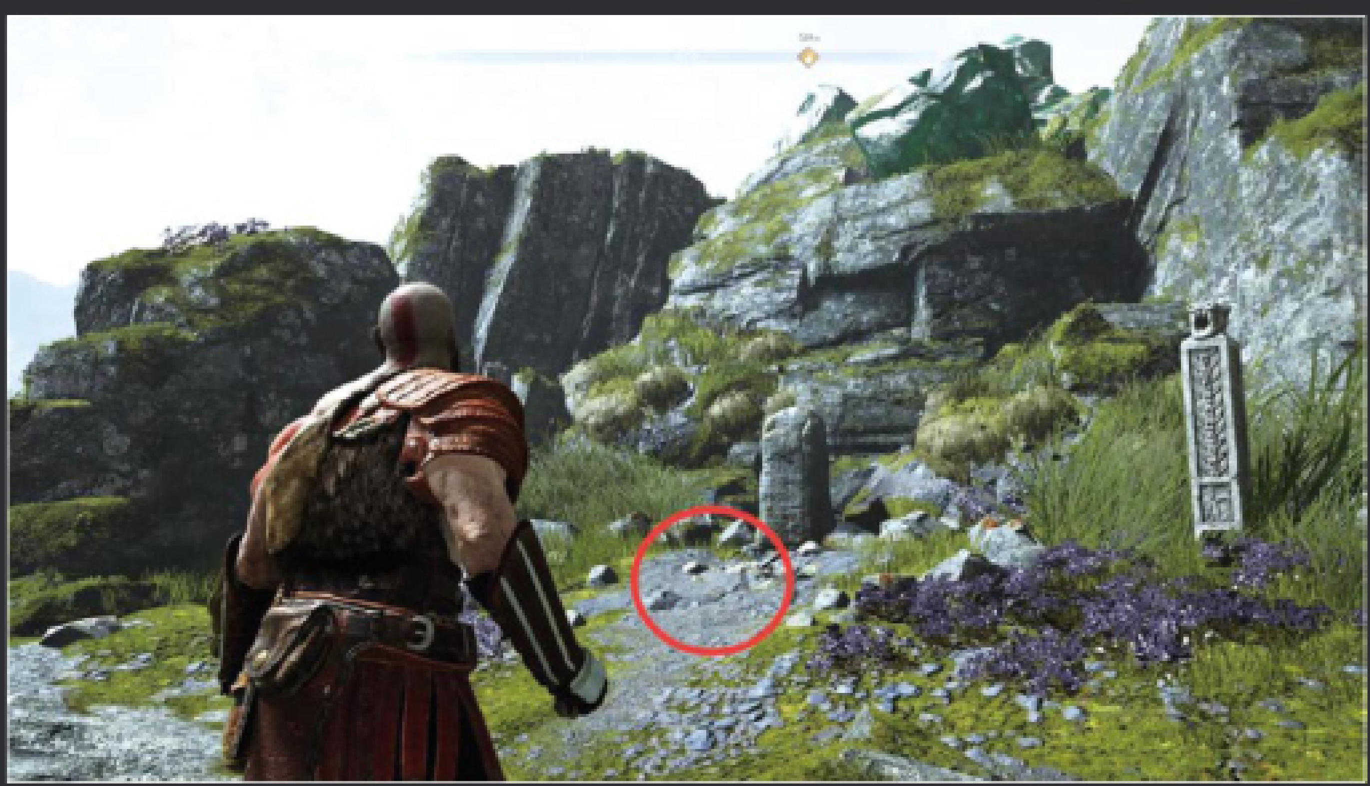


简易打法是将斧头投掷在山怪左手的石柱上，当它抬起右手准备泼洒岩浆时收回斧头即可打断攻击并提升大量眩晕值，两次打断配合弓箭可以直接进入QTE阶段造成大量伤害。

九界之滨

到达九界之滨后，先去铁匠处购买一套新的防具，推荐偏攻击的“野猪套”，下文获取装备的步骤视情况可以直接跳过第一步。

一：到达死亡小岛接取差事拿到装备“多功能战士手柄”，这个场景的怪物虽然3级，但都是血量较少的远程敌人，难度不大。至于剩下的强化材料不需要拿到，因为接下来要去拿一把紫色品质的斧头柄“坦格乔斯特之柄”。



▲坦格乔斯特之柄

二：直接到达石瀑布区域拿到**黄金保护护身符**以及接取“巨锤陨落”的差事，然后打开维瑟嘉德的大门，来到索尔的雕像下。这里会有两名五级的强力敌人，利用船和台阶作为掩体屈死它们，然后破坏雕像。在雕像正面下方的石头前，可以获得紫色斧头柄“坦格乔斯特之柄”，而支线任务的奖励材料可以用来制作“失落的提尔团结铁手套”。

维瑟嘉德的沙滩处，可以将所有敌人勾引到断掉的码头前，在敌人跃过来的时候使用蓄力重攻击打断可以使大量敌人坠海身亡。该区域的目的是拿到血蜜酒的号角、国度之尘（裂隙）、挖掘藏宝图“猎人的国度”以及利用邪道解放雷龙即可，当然想尝试挑战一下BOSS也完全没有问题。

注：邪道方法见440期攻略。

在进入山麓丘陵之前务必将自身等级提升到2以上（之后的敌人魔化后会变成4级），笔者的装备配置是1+级的野猪两件、3级失落的提尔团结铁手套、3级黄金保护护身符以及2级坦格乔斯特之柄。

亚尔夫海姆

接下来就是光之湖与暗精灵的战斗。暗精灵飞行状态下的确非常麻烦，但大部分场景都可以将他们直接击出场外，推荐使用盾牌技能肩膀冲撞，部分战斗出现的暗精灵召唤师需要重点照顾，不优先击杀的话战斗几乎是无休无止，中途有两段走廊的战斗可以直接跑酷离开。

BOSS战十分模板化，主要出招的机会是在躲开/挡住攻击后直接使出蓄力重劈，如果弹反成功或者BOSS拉开距离千万不要继续追击，否则会被地上的光炸弹击中。二阶段后BOSS会不断的抛射出3枚光炸弹，此时只要迅速跑到BOSS的正下方，直接蓄力重劈等待BOSS它落下即可。

摸清出招思路基本可以做到无伤击杀。整个光之湖区域除了三女神宝箱以外没有什么特别值得获取的装备，可以直接前往下一个目标。

山之心



之后的难点是山之心中覆盖火焰的敌人，并且敌人魔化后的等级已经上升到了5级。敌人登场后立马跑到场景南边的台阶上面，不过爬上来并不是为了屈死三名近战敌人，攻击火焰附身状态的敌人反而会对自己造成大量伤害。在平台上需要做的是利用弹反飞行道具将远程敌人击杀，之后一边消除敌人的火焰附魔状态，一边等待敌人爬上平台，然后使用蓄力重劈并将其踢下平台，平台的高度会直接判定敌人飞出场地，直接秒杀。需要获取的装备有矿车场景上方的蓝色防具“鳞片专注护腰”。

之后登场的BOSS“杨恩弗特尔”算是较为棘手的BOSS之一，除了注意防御近身后的跺脚外，山怪的基础招式冲撞捶地后还会额外接一招横扫，只能向右翻滚或者提前拉开距离才能躲避，半血后刷新出杂兵，直接爬上旁边的平台，一边搞定杂兵一边注意地上升起的冰柱。实在对操作没有信心的玩家也可以直接爬上平台无脑投掷飞斧击杀BOSS，只要飞斧丢在它发光的左腿上便可以打断冰柱攻击。

乘坐电梯后喷火石柱上获得装备“镀金专注护肩甲”，此时的装等应该可以提升到3级。之后的三波电梯战敌人数量也非常恐怖，好在等级不算太高，并且大部分都可以击飞场外。对战第二波敌人时死亡一定几率可以直接跳过战斗来到第三场战斗。第三波敌人只要拼死让食人魔陷入眩晕状态，基本上便拿下了这场战斗。

雷龙BOSS战分为4个阶段，它每切换一次站位都会自动保存一次，四次切换位置后无论剩余生命值多少，都会触发最后一阶段的QTE处决，所以实际难度并不算高，需要小心的是吐息时会先出现一道全屏的冲击波，所以粉碎结晶一定要在龙抬头的时候就丢出去，然后防御住冲击波，再侧滚躲开吐息，并且注意下一阶段继续使用吐息的时候吐息结束还会有一道冲击波。



到达女巫洞穴，除了三女神宝箱和藏宝图外一定要拿到沙盘谜题宝箱内的“乌鸦杀阵”，之后便可以回到女巫乌龟房子外面，挖掘藏宝图，接着触发剧情。

水位下降

水位下降后能够探索的地方就很多了，先收集大部分可以获得的露珠，然后探索死亡小岛（敌人比较简单）获取一些强化素材，最关键的是挖掘宝藏获得第二个“雷依普特合金”（第一个在藏宝图“猎人的国度”中获得）。

索穆尔的尸体

进入索穆尔的尸体雪原前的一个洞窟内，其中一个宝箱内可以获得装备“卢恩符文龙族皮护肩甲”，接着将雪原上的宝箱全部开启，可以获得“镀金符文构筑者臂套”、国度之尘、紫色咒术漫游者印记和大量的银币。

到达铁匠处，将全身防具强化一次（升满所需的材料太多了，不推荐），然后利用雷依普特合金强化一次坦格乔斯特之柄，装等至少可以提升到 4.5 级，再给阿特柔斯购买一件“高级斗士束腰上衣”。之后的难点是首次迎战荒原浪人，惟一需要注意的就是敌人下劈有追踪性，最好延后半秒再左右闪避，当看到浪人手持元素魔法举高时用飞斧将魔法打断再靠近输出。进入会议厅需要打破三面冰墙的场景，建议将粉碎结晶粘在中右两面然后同时破坏，然后使用昏迷值最高的技能全力输出食人魔将其打入眩晕并骑乘，这样可以对 BOSS 造成 2/3 的伤害，接着再将食人魔打至残血继续骑乘便可安全快速的消灭 BOSS。



曼尼 & 摩迪可以算是最高难度中最困难的一场 BOSS 战，前两个阶段都比较简单，这里重点说一下最后一阶段。最后阶段最有威胁的就是两人蓄力后以及曼尼投掷摩迪释放出的无视防御的大范围雷击，除了拉开距离外别无他法。此外招式还会衔接一些无法躲闪的 Comb，例如摩迪使用雷束攻击时需要按住防御，而此时曼尼会开始积蓄雷电，玩家只能选择跑开承受更小的伤害来躲避范围雷击。好在与之前的雷龙相同，每进入下一阶段游戏便会自动保存一次。



赫尔海姆



获得混沌双刀后门口的杂兵数量非常恐怖，建议跑到场景内的一条小道内迎战，防止被偷袭，重重重连击可以将敌人无限浮空。

赫尔海姆的敌人最低 4 级，所以在此之前把身上的装备除了斧头柄以外全部升满级，这样装等可以提升到 5 级。

BOSS 茅图格赫尔森由于会不停瞬移，这将是一场持久战，但在装等 5 级的奎托斯面前，他的攻击伤害略显不足。较为适合的输出机会是在它三连冲撞砸地后，使用混沌双刀引爆漂浮在周围的小球，能造成 1/4 格生命的伤害。当 BOSS 召唤出杂兵后可以直接无视，继续输出，被杂兵投技抓住后并不会损失多少生命。返回途中，浪人掉落的双刀柄和神殿门口的技能“混沌气旋”记得要拿上。



再次登山

进入提尔的地窖前可以去渡鸦断崖开启三女神宝箱以及在石球门内获得“诅咒火焰之柄”，之后的冰火山怪并不算棘手，攻击欲望还有防御力提升都不明显，不过生命互相转换的效率高了不少，相当于有 4 条生命值。

再次来到山的门口时裂缝会钻出大量杂兵，跑到山门前的坡道上防守作战即可，武器选择大范围的杀伤技能。乘坐电梯上来后会遇见冰霜远古尸鬼，在最高难度下这名 BOSS 根本无法正面交战，因为暴露核心的时间非常短，可以利用场景中的火焰壶造成伤害，两次爆炸可直接进入最后的 QTE 阶段，需要注意一定要在 BOSS 展开核心的时候火焰壶在前方爆炸才会造成伤害。



胜利后这个场景推车上方和之后走过墙沿刺藤包裹的宝箱中的“神话清晰”两件套千万不要错过了，遇见铁匠后可以直接对这两件装备升级，顺便购买阿特柔斯紫色品质的斗士束腰上衣。打开大门后的裂隙虽然会出现 7 级的敌人，但是利用场景的火焰壶可以轻松将其击杀，获得国度之尘。到达山巅之前，左侧宝箱内最后一件“神话清晰臂套”也别忘记拿了，此时装等应该可以提升到将近 6 级，足以解决流程中所有的敌人。



整个赫尔海姆的流程没有太多难点，飞船战敌人等级较低，并且利用游戏自动存档的特性几乎不会在此卡关。

提尔的试炼

进入提尔之厅，务必获得左侧机关房内石球门后的双刀技能“许帕里翁擒拿”并升至满级。右侧机关房走到头后会出现两名浪人，相当棘手的一场战斗，由于盾牌浪人的攻击欲望较低，所以推荐优先输出巨剑浪人，尽量利用敌人突刺的机会拉开两名敌人的距离，不要使用持续输出的技能，将其血量削减一半时便可直接爆气击杀，剩下的盾牌浪人就不足为惧了。返回时的敌人可以直接无视，等待机关将它们解决，如果因为处于战斗状态无法操控电梯只需要再打开另一侧的门便可以消除场上的敌人。



接下来就是该难度下最难一战——提尔的试炼。

第一场战斗要比之前山门口的裂隙更加猛烈，并且战场环境也更加不利。其实只要躲在墙角，使用混沌双刀的 L2+R2 攻击，配合阿特柔斯的闪电箭，可以轻松阻挡敌人靠近并将它们全灭。

第二场双斯瓦达琉孚的战斗最为困难，哪怕它们的等级只有 3 级和 5 级。由于敌人攻击力较低，并且第二只要过几秒钟才会登场，因此这里推荐使用换血战术，技能选择“许帕里翁擒拿”、“刀刃之河”、“尼约德风暴”、“伊卡洛斯风暴（该技能可以替换其他）”。第一只 3 级 BOSS 登场后立马靠近，闪电箭定住后使用符文四连，紧接着普通攻击，当它生命值接近一半时立马爆气，只要爆气阶段没有受到第二名 BOSS 的攻击，一格怒气配合“乌鸦杀阵”便可将第一名 BOSS 扼杀。这一套连招如果中途出现失误的话，则选择在“乌鸦杀阵（更改为光箭）”期间释放技能，将其打入眩晕状态进行处决。

第三场先用乌鸦杀阵控场，击杀了灵活的杂兵后，剩下的难点就在于同场的几名原人，只要拉开距离多使用技能攻击即可。

第四场食人魔的血量很低，立马使用技能将其打残骑乘，先将 BOSS 周围的杂兵解决，然后尽可能的对 BOSS 造成伤害。BOSS 本身不难，与维瑟嘉德水牢内的山怪打法一样，在“刀刃之河”、“尼约德风暴”两个技能面前毫无招架之力。

最终一战

最终 BOSS 战巴德尔分为四个阶段，由于每一阶段都会自动保存，所以这里主要说明一下第四阶段。第四阶段在有黄金保护护身符的帮助下，大部分招式都不具备威胁，惟一需要小心的就是在听到巴德尔“啊～”一声后的上天落地攻击，无论是火属性还是冰属性只要命中第一下基本上这场战斗就以失败告终，躲避方法建议围绕场景外侧奔跑，落地攻击的次数为 1 或 3 次。

由于巴德尔会左右闪避躲开技能的攻击，因此“许帕里翁擒拿”以及“刀刃之河”的效果都不理想，推荐双刀技能可以切换成“许帕里翁猛击”，输出的同时还能造成一定时间的控制。

完成主线流程后玩家可以获得战神难度的特殊奖励——两面金色盾牌的皮肤，分别是“团结发亮盾牌”和“斯巴达狂怒木盾”。

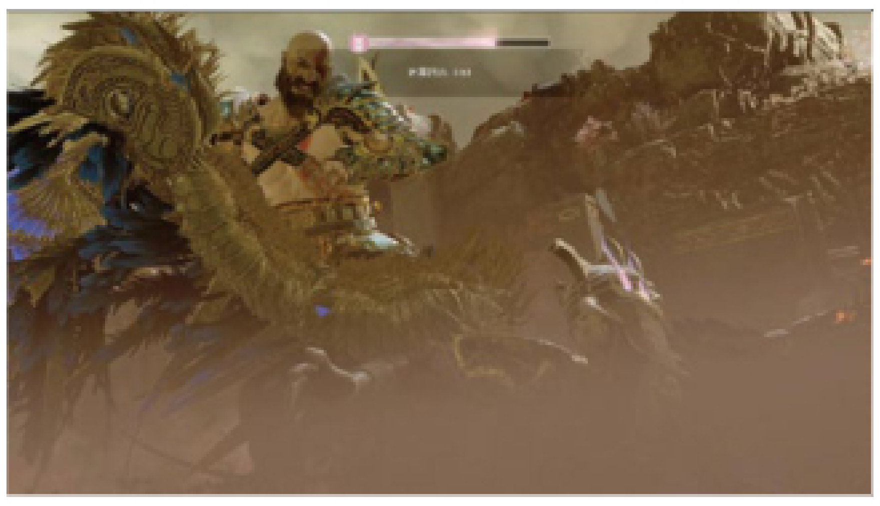




女武神之战

战胜巴德尔之后，可以直接挑战该场景中难度最低的女武神古娜以获得品质较高的咒术，令自己的装等提升到 6 级以上。

之后的成长路线建议完成差事“孔雀石里的神祇”，获得护身符“埃吉尔的守护”。然后前往尼福尔海姆制作增加卢恩符文的诅咒迷雾三件套防具，令装等提升至 7.5 级以上，并解决掉尼尔海姆的女武神希露德，在中间房间内获得最后一个冰冻火焰。最后按照女巫洞穴的卡拉、山的埃尔、山麓丘陵的吉德瑞芙、光之湖的奥尔露恩、穆斯贝尔的格恩达尔、赫尔海姆的萝塔的顺序消灭全部女武神，令装等提升至 8 级以上，最后与女武神王进行最终决战，至此便已踏破本作最高的”战神难度“。



■ 战神难度女武神难点心得

高难度下女武神的招式没有发生太大变化，触发魔化血量上限提升到了 25%，而在血量低于 50% 时也会有一次小幅度的防御力提升，此外她们免疫阿特柔斯的弓箭，所有的空中攻击都无法使用弓箭打断，只能依靠飞斧。

根据挑战顺序的不同玩家穿戴的装备也不相同，目前比较容易上手搭配的便是本篇攻略介绍到的符文流，而符文攻击的选择可直接参考前文。前 8 名女武神苏醒前都会有一定的硬直时间，熟练掌握“符文四连”后可以在开场便消耗掉女武神相当多的生命值。所谓“符文四连”就是指在一次硬直的时间无缝输出全部的 4 个符文攻击。按上文符文攻击搭配的话，应由“刀刃之河”起手，然后立马冲刺接近女武神使用“尼约德风暴”，紧接着“赫菲斯托斯之波”，最后“许珀里翁擒拿”。需要注意“擒拿”的释放经常会无法旋转视角，只需要在慢动作的瞬间解除锁定便可手动瞄准敌人。

难点 1 召唤物

卡拉的召唤物在战神难度相当麻烦，因此符文攻击上应当做出改变，可以将两把武器的轻攻击符文全部换成大范围短 CD 的招式，当 BOSS 开始召唤时便可以直接释放符文攻击，尽可能在战斗开始前便令这些杂兵陷入残血状态，之后配合阿特柔斯的电箭消灭，玩家只需要盯着女武神进攻即可。

难点 2 闪光

埃尔与女武神王会使用的招式之一，飞上天空后双手交叉，翅膀张开，待红圈消失后释放出全图的闪光攻击。在低难度下这招靠弓箭便能打断，但高难度投掷斧头的时间绝对是来不及打断。其实看到这招时只需要按下方向键↓快速转身，待身后的红色箭头消失后再转回来用斧头打落即可。

难点 3 猜拳

战斗二者拉开距离时，女武神会以极快的速度接近玩家并出招，这里以女武神王的三种出招动作来讲解。

1 直拳：以右手使出红圈破防的直拳攻击，需要提前向右侧闪才能躲避。

2 翅膀挥动：常规的翅膀攻击，需要靠防御来挡住。

3 翅膀旋风：靠近后展开翅膀旋转，将玩家吸引过去并造成多段伤害，需要靠防御来挡住，绝对无法闪避。

看到这三种方式想必读者也能明白猜拳的含义了，这是女武神招式中最令人崩溃的一招，三种不同的方式正如猜拳一样。其实也并非毫无规律可循，在出招前女武神会有一些特殊的动作提醒玩家。

当女武神王快速向左滑步并突进时必然会使出翅膀挥动，而向右侧滑步则一定会使出直拳，如果快速绕到玩家身后再突进则是翅膀旋风。但如果女武神是后撤步或者原地直接突进，还是会出现以上三种招式中的一种，不过直拳的几率最高，并且距离中等的情况下，只需要按住防御向右平移，惟一破防的直拳也会因为玩家的移动而打空，但这个方式对于距离有非常严格的要求。



■猜拳警告！

毕竟是本作最强大的 BOSS，贴脸作战时直接回身一个直拳这样的意外也是时有发生，防不胜防，熟悉出招后剩下的便看读者们各自的造化了。

◀战神难度女武神王符文流打法演示。





PS4 / XOne	
孤岛惊魂 5	UbiSoft
Far Cry 5	主视角射击 / 中文版
2018 年 3 月 27 日 / 本地 1 人 / 在线 2~12 人	无对应周边
售价为 420 港币	

本文对应游戏版本：1.04
本文对应语言：简体中文

文 三日月　美编 NINA

育碧这次在《孤岛惊魂 5》的宣传里，将游乐场当成了其中一个卖点来宣传。而从实际效果来看，这个模式的确有着非常大的潜力。编辑器强大的功能让玩家更加自由地发挥自己的创意，事实上在游戏发售后该模式下已经有很多非常有趣的关卡。正所谓授人以鱼不如授人以渔，这期就为各位读者简单地讲解一下关卡编辑器的基本操作和步骤，以让大家更快地上手。

创造属于自己的关卡
——游乐场编辑器

关卡编辑器对于“《孤岛惊魂》系列”来说并不是什么新鲜玩意儿，不过把其当成一个游戏卖点而且把上手难度调低倒是系列首次，素材更是系列之最。顾名思义，关卡编辑器（游戏中的名称为“游乐场编辑器”）允许玩家利用游戏提供的素材来制作自己的关卡，制作完成后还可以将其发布到线上让其他玩家来游玩。

关卡种类

进入游乐场编辑器后，玩家可以选择从“单机游戏与多人合作”、“多人游戏”和“编辑地图”中选择一个。前两项非常好理解，最后一项允许玩家从直接编辑已经下载完毕的地图（在游乐场模式中选择任意地图后再选择“下载地图”）。

“单机游戏与多人合作”分为突击、哨站、旅程、赏金猎杀四种模式：突击需要玩家全灭敌人后才能完成关卡；哨站则和剧情模式里玩家所遇到的哨站一样，将哨站里的敌人全灭即可；旅程则需要玩家到达指定地点；赏金猎杀则需要玩家击杀制定目标。

多人游戏的编辑相比单人模式要简单一些，但限制也更多一些。死斗模式下每个玩家都是各自而战，这个模式需要至少 12 个玩家才能开始，那就意味着玩家需要 12 个 Sqawn Point Mulit 才算是完成编辑。而团队死斗则只需要 6 人，玩家只需要设置 6 个 Sqawn Point Team1/2 就可以开始游戏了。

工具箱功能介绍



“工具箱”是编辑器的基础，玩家编辑地图所需要的一切都可以在工具箱里找到。值得注意的是，每个关卡可以容下的素材数量是有限的，具体可以放下多少可以参考屏幕上方。

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

游戏模式对象

添加新对象是工具箱中最常用的功能，“新对象”指的是各种场景中的物品，大到高楼大厦，小到地上一把小小的 M1911 手枪，另外玩家还可以在这里设置各种光源特效。最重要的是，玩家要想创作自己的关卡，并且使自己的关卡可以正常运行，就必须使用里面的“游戏模式对象”。

不同模式的编辑器,其可以添加的“游戏模式对象”会有所不同，具体可以参看下表。



游戏模式对象	对应模式	功能
Spawn Point（出生点）	所有	游戏开始后玩家所处的地方，所有模式的基础。
Objective Marker（目标点）	所有	在编辑器里一般是当成标记用，即便不添加也可以。另外还有一个Permanent Objective Marker，这种任务点会一直存在。
Extraction Point（撤离点）	旅程	关卡的目的地。
Alarm（警报器）	哨站	哨站里的警报器，基本功能和剧情模式里一样，在哨站模式中必须至少有一个。
Sqawn Point Mulit（出生点）	死斗/团队死斗模式	游戏开始后玩家所处的地方。
Sqawn Point Team1/2（出生点）	团队死斗模式	游戏开始后1/2队玩家所处的地方。

添加AI

想在编辑器中加入 AI 角色，就需要用上“添加 AI”这个功能了。玩家可以添加的对象有四种：敌人、友军、中立、动物。后面三种非常好理解，这里就不多介绍了，要重点介绍的是敌人。

玩家除了需要设定敌人 AI 的位置，还需要设定他们出现的“波数”，也就是登场顺序。玩家除了需要设定他们登场的位置和顺序以外，还需要设定波数的触发条件。例如玩家将一个 AI 设定为“第 2 波”，触发条件为“一人死亡”，那他就会在第一波敌人被杀死一个时登场。

“波数”的触发条件根据模式的不同会有略微的不同，例如“哨站”模式中玩家只能将触发条件设定为“警戒状态”，也就是只有在引发警报后才能触发第二波的敌人，不过第二波之后的敌人，其触发条件就和其他模式一样了。

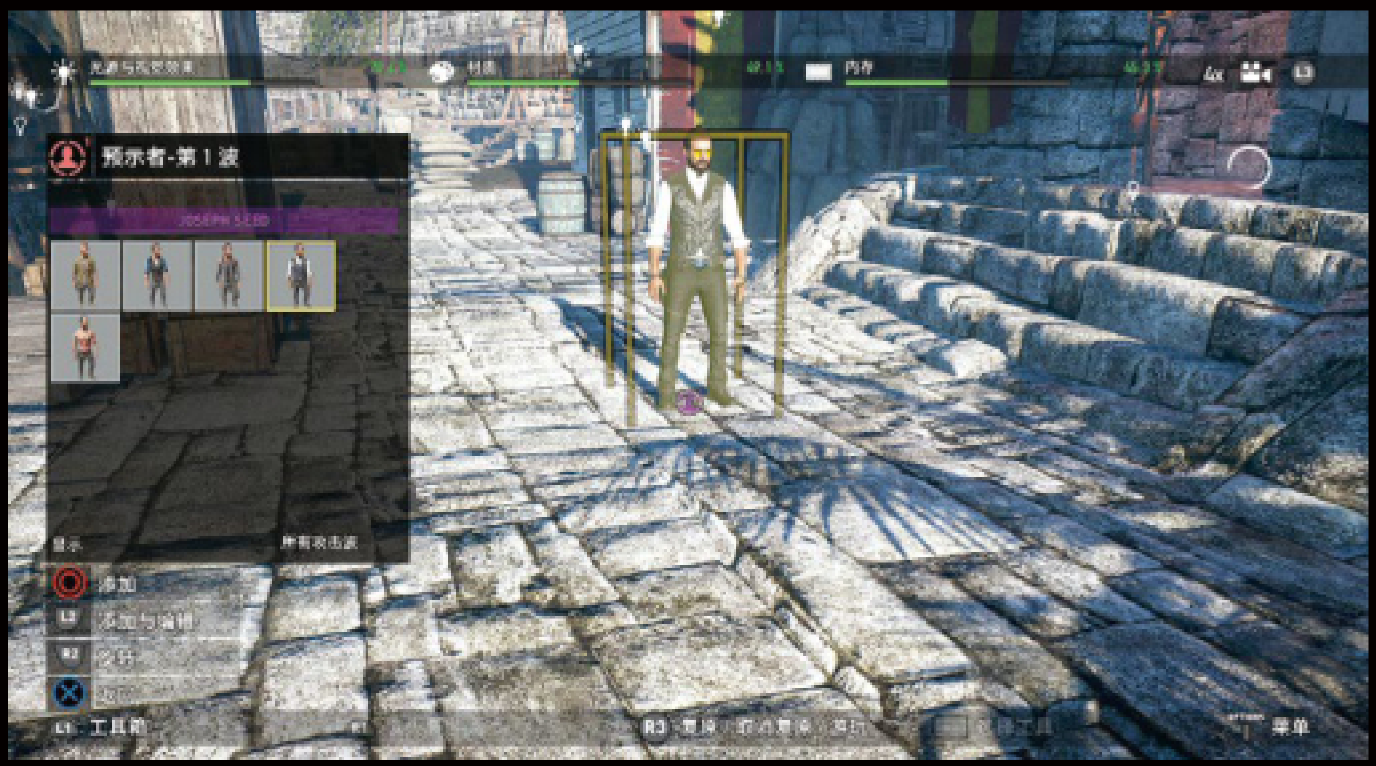
在“赏金猎杀”模式下，除了一般的敌人以外，玩家还需要设定至少一个“目标”。目标的设定方法是先生成一个敌人，然后在“添加 AI”中选择“目标”，再将图标移到 AI 上并选择“添加为目标”就可以了。

除了设置 AI 位置以外，玩家还可以设定他们的动作以及活动区域。前者可以通过“动作点”来实现，玩家可以设置 AI 的动作以及实施动作的位置；后者则是通过“控制区域”来实现，AI 会在玩家设定的控制区域内不停走动，如果是敌人 AI 的话，其控制区域实际上就是他的巡逻区域。



装备配置

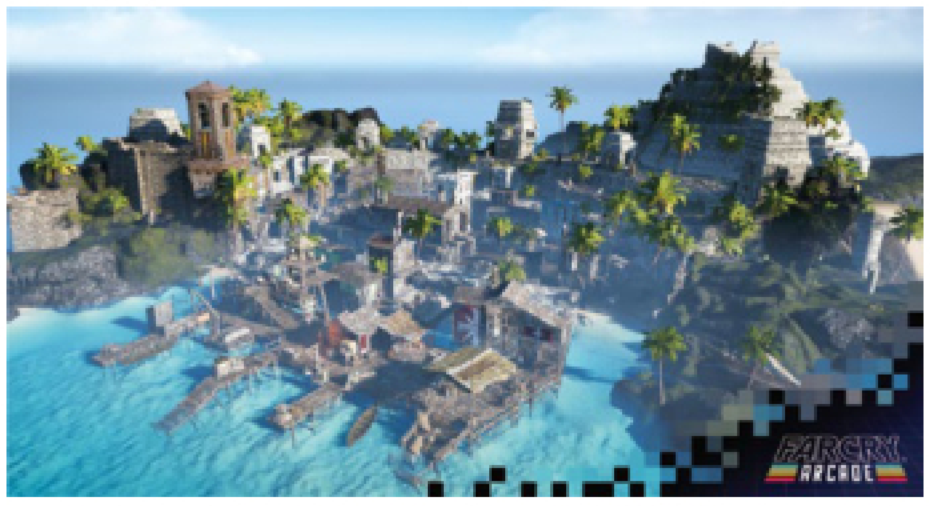
即游戏开始后玩家所能使用的装备配置，玩家在这部分没有太大限制，所能使用的武器以及道具都是单机模式里出现过的东西。开局是手无寸铁还是全副武装全看玩家自己喜好。另外，玩家可以编辑装备配置的名字。

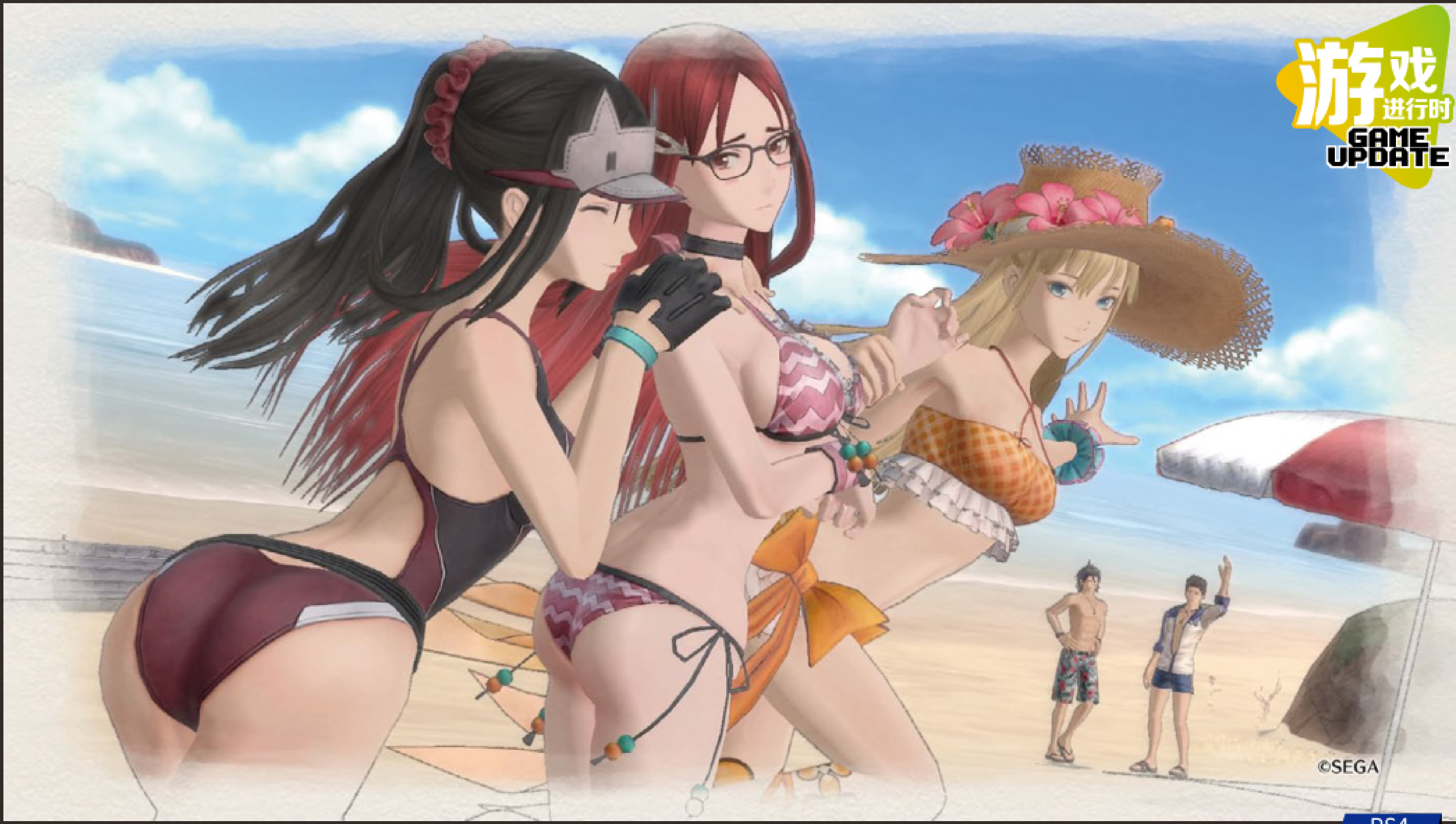


游戏修改器

游戏修改器其实就是一个难度调整器，玩家可以通过游戏修改器来改变游戏的设置，增加诸如“无跌落伤害”、“无限弹药”等不合常理的游戏规则。另外一些辅助玩家的功能,诸如“起始可见目标”或者“标记 NPC”等等。玩家同时可以通过修改器来调整游乐场的规则，例如多人模式的时间限制以及目标分数，亦或者单人模式下的游戏结束条件，以及警报触发后增援出现的时间这种小细节。

举个例子，玩家在编辑哨站模式时，可以利用修改器将“标记 NPC”开启，并将游戏结束条件设置为“被发现游戏即结束”，这样的话玩家。这样在关卡开始后，哨站内所有的敌人都会被标记，但玩家一旦被发现就会游戏结束。





《战场女武神 4》的 DLC 共计 4 弹，已于 4 月 19 日全部出完。本次“游戏进行时”栏目就为各位读者总结各 DLC 所能获得的奖励，以及几位新角色的特性。

PS4

战场女武神 4		SEGA
战场女武神 4		策略角色扮演 中文版
2018 年 3 月 21 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 428 港币		

DLC 一览

全 4 弹 DLC 包含的关卡以及所能获得的奖励请参看下面两个列表，打包季票的售价为 289 港币。就综合性价比而言，第 4 弹＞第 3 弹＞第 1 弹＞第 2 弹，当然，喜欢泳装福利、不追求高难度挑战的玩家可以把第 1、3 弹的优先级对调一下。

DLC名称	单独售价	上架时间	包含关卡
E小队，前往海边！	108港币	3月29日	①袭击帝国运输据点、②泳装与子弹
队长不在的E小队	72港币	4月5日	①黑熊群落、②遭遇暴风雪、③野餐的代价
游击战斗HARD-EX	72港币	4月12日	①海芬号护送作战、②闪电镇压作战、③逃出生天、④环绕桥的攻防、⑤暗夜解放作战、⑥精锐部队之间的激战
2名女武神	108港币	4月19日	①未中选之人、②中选之人

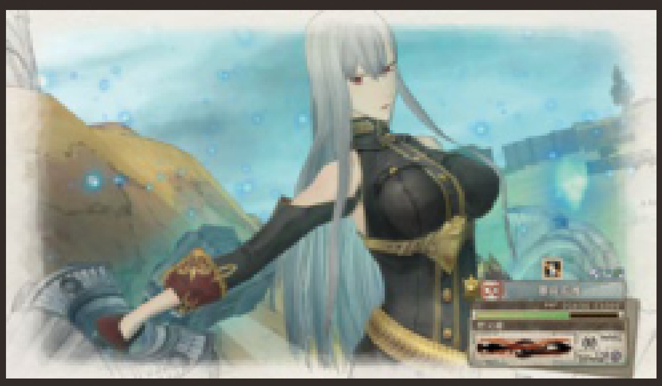
关卡	掳获道具	过关/完成章节奖励
袭击帝国运输据点	王牌侦察兵“特搜伊切司”[掳获：库罗德泳装]	—
袭击帝国运输据点	王牌掷弹兵“随军记者肯特”[掳获：蕾莉泳装]	—
袭击帝国运输据点	王牌突击兵“男子汉达瓦席瓦”[掳获：拉兹泳装]	—
袭击帝国运输据点	王牌狙击兵“尖兵嘉希”[掳获：凯伊泳装]	—
泳装与子弹	王牌侦察兵“铁壁的卡塔迪”[掳获：弥涅耳瓦泳装]	获得海芬号车贴“木槿花”
黑熊群落	王牌狙击兵“孤独的扎瓦尔”[掳获：ZM SG XD(e)]	—
遭遇暴风雪	王牌突击兵“勇猛的孔多尔”[掳获：ZM MP XD(e)]	步枪“加利安-X5D”、冲锋枪“莱金M9A5D”、对战车枪“SB9-5D”
野餐的代价	—	掷弹炮“哈特曼MS5D”、狙击步枪“勃郎德尔M105XD”、海芬号车贴“魔女的骑士”
海芬号护送作战	王牌侦察兵“锐利卡巴萨斯”[掳获：ZM Kar X (e)]	步枪“布朗M9D”
闪电镇压作战	王牌对战车兵“军神科巴达克”[掳获：VB PL 6(e)]	冲锋枪“罗宾逊M99D”
逃出生天	王牌突击兵“黑骑士孟罗”[掳获：ZM MP 8(e)]	对战车枪“M2EQ-9D”
环绕桥的攻防	王牌狙击兵“老练的伊诺”[掳获：ZM SG X2(e)]	狙击步枪“LF-ASR No.9D”
暗夜解放作战	王牌侦察兵“谢密兹参谋”[掳获：ZM Kar 8(e)]	掷弹炮“艾里亚斯MA9D”
精锐部队之间的激战	王牌掷弹兵“神算马谢尔”[掳获：VB GW 8(e)]	步枪“伦菲尔德D9”
未中选之人	—	—
中选之人	—	（两关都完成后）步枪“Dunkel”×2、海芬号车贴“沙滩伞”。克莱玛丽亚、塞贝莉雅、妮可莱、奇艾拉加入队伍，同时取得这4名帝国军角色的泳装造型

注：在第 2 弹 DLC 的前两关“黑熊群落”和“遭遇暴风雪”中，设法击倒两名强力 BOSS 还能够获得额外的武器奖励，包括加利安 X5D、莱金 M9A5D、SB9-5D、哈特曼 MS5D、勃郎德尔 M105XD。

 ©SEGA

新角色能力

塞贝莉雅



兵科为侦察兵，每次行动需要2CP，凭借超高的血量、防御力配合机动性能够独闯龙潭，如入无人之境。主武器“闪光线”的威力极大（对人900、对甲9000），而且具有很强的穿透性，能够命中一条线上的目标，但缺点是有弹药限制。副武器“连光线”（对人75、对甲90）为10连发武器，子弹无限，同时也是“塞姐”的迎击武器。塞贝莉雅的潜能中，“讨厌战车”的负面影响不大，因为大部分战车都顶不住一发闪光线，而凭借“完全回复HP”也完全可以保证自身安全，惟一的遗憾是没有回复弹药的潜能，单兵突入时需要用命令“请求支援物资”来远程补给。

个人潜能/战斗潜能	潜能效果
[P]女武神	HP在一半以下时，女武神力量觉醒，全能力提升、异常状态无效
[P]领导风范	附近有伙伴时，提升防御力
[P]实验体	附近有大量敌兵时，提升武器射程
[P]讨厌战车	附近有战车时，对战车攻击力降低
[B]提升闪避率	小幅度提升闪避能力
[B]威力侦察	发现5个敌方单位时，提升闪避能力、对人攻击力
[B]迎击耐性	减少迎击造成的损伤
[B]完全回复HP	攻击结束时，HP完全回复

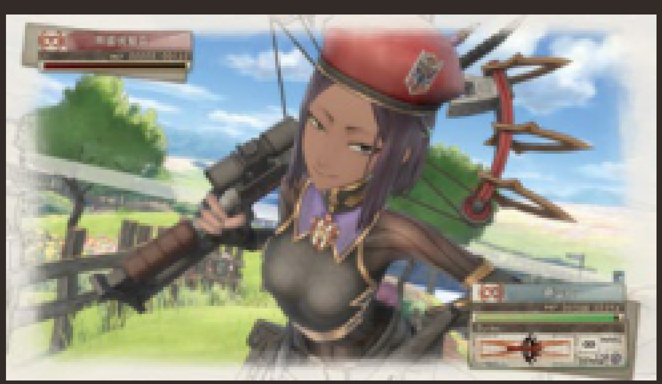
妮可莱



兵科为侦察兵，闪避能力颇为出众。强制装备的步枪Dunkel非常强力（对人180、对甲450），而且附带“攻击力下降”的特殊效果，在迎击敌人时也能发挥作用。手雷也与众不同，Schatten的伤害远不及一般侦察兵配备的手雷，不过拥有“阻止行动”的特殊效果，被炸飞的敌人无法进行迎击或反击动作，但是对女武神这种强敌无效。潜能方面拥有强大的自愈能力，但“同族嫌恶”让她不适合与奇艾拉一同出战。

个人潜能/战斗潜能	潜能效果
[P]强化调整	闪避能力大幅提升
[P]同族嫌恶	奇艾拉在附近时，射击能力降低
[P]精神攻击	攻击时，提升对人攻击力、射击能力
[P]扭曲的忠诚心	击倒敌人时，HP回复
[B]隐秘行动	蹲下、潜伏时，提升防御力
[B]暗杀技能	偷袭成功时，提升对人攻击力、闪避能力
[B]迎击耐性	减少敌方迎击造成的损伤
[B]一点集中	让着弹点集中在一点上

奇艾拉



兵科为侦察兵，能力数据与妮可莱完全一致，装备方面也是步枪Dunkel搭配特殊手雷Schatten，不愧为“姐妹花”。两人的区别在于潜能，奇艾拉的“肉体攻击”提升的是对战车攻击力，对侦察兵而言意义不大,不过“连续移动”相比“一点集中”更为实用。“同族嫌恶”让她不适合与妮可莱一同出战，两人的定位也过于相似，取其一即可。

个人潜能/战斗潜能	潜能效果
[P]强化调整	闪避能力大幅提升
[P]同族嫌恶	妮可莱在附近时，射击能力降低
[P]肉体攻击	攻击时，提升对战车攻击力、射击能力
[P]扭曲的忠诚心	击倒敌人时，HP回复
[B]索敌	发现敌方单位时，提升射击能力
[B]暗杀技能	偷袭成功时，提升对人攻击力、闪避能力
[B]看穿行动	承受敌方反击时，免于造成致命伤
[B]连续移动	能够移动2次

克莱玛丽亚



兵科为掷弹兵，每次行动需要2CP，拥有超高的HP和防御力，但是机动性严重不足，幸好有长射程予以弥补。主武器“多连光伞”的攻击力均衡（对人450、对甲480），不过由于7发弹药的散射面较大，在攻击战车时收效并不显著，更建议用来轰炸聚堆的杂兵或机枪座等定点武器。副武器“连光伞”只在迎击时生效（对人300、对甲420），类似掷弹兵的迎击弹，但发射频率更高。“暴风雪魔女”的个人潜能中，“孤高”和“喜欢动物”都显得比较鸡肋，反倒是战斗潜能比较实用。

个人潜能/战斗潜能	潜能效果
[P]女武神	HP在一半以下时，女武神力量觉醒，全能力提升、异常状态无效
[P]孤高	附近没有伙伴时，提升防御力
[P]失败作	射击能力降低
[P]喜欢动物	提升闪避能力
[B]观测	发现多个敌方单位时，提升射击能力
[B]确保炮击地点	附近没有敌方步兵时，提升射击能力、射程
[B]再增加一发	攻击结束后，再装填1发弹药
[B]提升冲击波威力	增加冲击波造成的损伤

女武神的应用

塞贝莉雅和克莱玛丽亚这两名女武神的共性是行动都要消耗2个CP，无法在掩体边蹲伏或在草丛里匍匐前进，不能与同伴发动合作攻击（可以迎击和反击），此外也不能占据据点。玩家要对女武神的特性有充分理解才能合理地运用，每次行动务求做到其他兵种花费2CP也达不成的目标——比如用塞贝莉雅的闪光线秒杀强敌，或是凭借高防御的特性直冲敌阵腹地，就地展开迎击。在需要抵御敌方强攻的据点处，安排克莱玛丽亚绝对比任何一辆战车都更加安定。下面举几个实战案例：

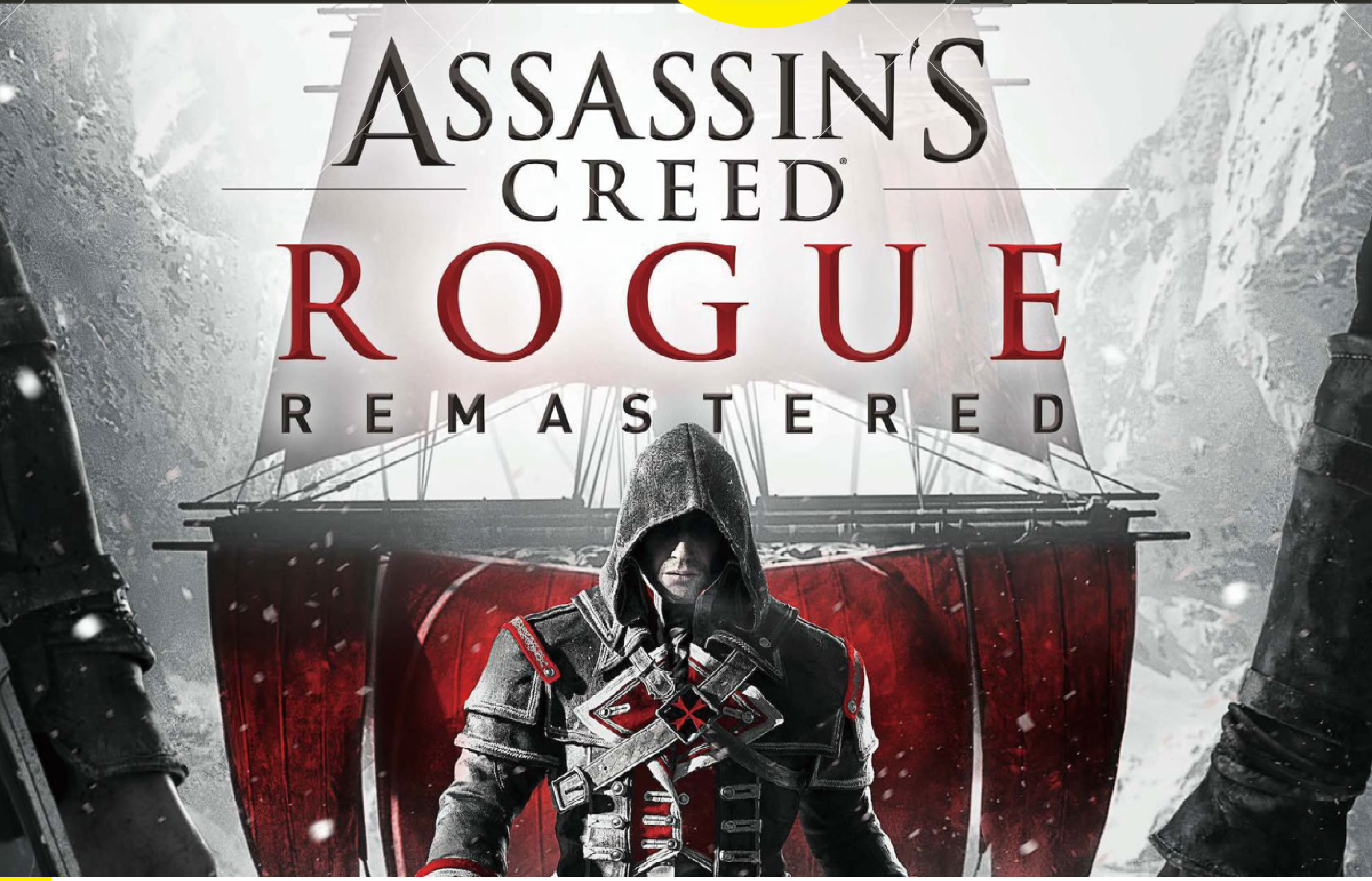


游击战斗 最疯狂的组合

CHALLENGE难度的战斗中相对困难的一关，要同时迎战暴风雪魔女和火山公爵号。常规打法是先强化对战车兵的火力，集中干掉火山公爵号，然后再派出3人小队去击倒克莱玛丽亚，1回合速攻需要一定的运气。不过有了“塞姐”后就轻松得多了，开场先狙掉权杖上的结晶，对塞贝莉雅发动命令“要害攻击”和“贯通射击”，直接冲到克莱玛丽亚的身侧，对准头部的同时确保能够命中火山公爵号，一次攻击即可将两名BOSS全部带走。

追加断章 逃出生天

HARD-EX难度的恶战，我方只能派出3名步兵，要面对的则是大量的战车、机枪座和掷弹兵。如果有塞贝莉雅一切就迎刃而解了，将她设为领队，开场就顶着强大的迎击火力向目的地移动，还可以顺便打爆沿途的战车和定点武器。2次行动后以“直接指挥”补充AP，1回合抵达终点的同时，拿到35万经验值和37万资金，堪称最高效的刷钱关卡。



本文对应游戏版本：1.01
本文对应语言：繁体中文

	PS4 / XOne
刺客信条 叛变 重制版	UbiSoft
Assassin's Creed Rogue Remastered	动作冒险 / 中文版
2018 年 3 月 22 日 / 本地 1 人	无对应周边
售价为 210 港币	

《刺客信条 叛变》和《刺客信条 大革命》是同一年发售的游戏，其剧情发生在《刺客信条 大革命》以及《刺客信条 3》之前。虽然玩法上并没有突破《黑旗》的架构，但剧情上却能称得上是系列最反传统的一作：作为反派出现的刺客、以圣殿骑士视角展开的故事、杀害平民不会导致游戏结束。另外游戏本身也称得上是全成就 / 白金神作，本身价格也非常公道，没玩过的玩家不妨尝试一下本作。

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

全成就/白金指南

综述

XOne版	
成就总数	1000点/46个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	40小时左右
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	1（敬业的员工）
特殊需求	无

PS4版	
奖杯总数	47
铜杯	30
银杯	14
金杯	2
白金	1

作为一款重制版，本作的成就 / 奖杯和原作一模一样。有玩过原作或者《刺客信条Ⅳ 黑旗》的玩家很容易就能上手。值得一提的是，虽然最近几年的《刺客信条》游戏的全成就 / 白金难度很低，但实际上在此之前，这个系列的全成就 / 白金一直以繁琐而著称。本作是系列第一作不需要玩家完成率达到 100% 就能全成就 / 白金的，玩家只需要找到了其中的几种收集就行了，收集的位置也全部显示了地图上，不需要玩家自己动手去找。

全成就/白金指南路线

1. 通关游戏。本作中有一部分武器装备以及系统都需要玩家推动流程后才能解锁，因此在游戏初期玩家完全可以以推主线为主。在推主线的过程中，注意完成每个章节的次要目标。另外每到一个新场景时（除了纽约），尽量完成一部分该区域内的收集。需要完成的收集种类有：原住民神柱、Animus 碎片、蓝图以及圣殿骑士地图。

2. 通关后就可以开始全收集以及探索地图了，这时候可以顺路将占领全据点、攻陷堡垒之类的成就 / 奖杯也解锁了。在这个过程中注意收集素材、赚钱以及升级船只，船只升级的重要性要远远高于角色装备。

在升级完莫琳根号后就可以去挑战传奇战役了，玩家可以利用作弊来快速完成。当完成传奇战役后，玩家的挑战应该也已经完成得差不多了。

3. 查漏补缺，补完剩余的技巧类成就 / 奖杯。这个阶段如果玩家完成的挑战数没有达到 65 的话，这个时候就应该开始专注于完成挑战，直到完成 65 个为止。

4. 最后开密技，将密技相关的最后四个成就 / 奖杯补完即可。

白金奖盃

取得条件 藉由解放道齐的岛来完成游戏开场（仅限单机战役）

太平日子 10点 /

取得条件 完成序列 1
获取方法 剧情相关，不会错过。

青春的结束 20点 /

取得条件 完成序列 2
获取方法 剧情相关，不会错过。

结交新朋友 20点 /

取得条件 完成序列 3
获取方法 剧情相关，不会错过。

挑选团队成员 20点 /

取得条件 完成序列 4
获取方法 剧情相关，不会错过。

传奇人物总是后继有人 20点 /

取得条件 完成序列 5
获取方法 剧情相关，不会错过。

兄弟会的分裂 20点 /

取得条件 完成序列 6
获取方法 剧情相关，不会错过。

想方设法 20点 /

取得条件 完成不完整的记忆
获取方法 剧情相关，不会错过。

始终都是圣殿骑士 50点 /

取得条件 通关游戏
获取方法 剧情相关，不会错过。

是我做的吗? 20点 /

取得条件 完成现代章节 1
获取方法 剧情相关，不会错过。



他还没死，对吧? 20点 /

取得条件 完成现代章节 2
获取方法 剧情相关，不会错过。

值得投入的志业 20点 /

取得条件 完成现代章节 3
获取方法 剧情相关，不会错过。

送出一则消息 20点 /

取得条件 完成现代章节 4
获取方法 剧情相关，不会错过。

事先所有同步 50点 /

取得条件 完成所有主线任务及所有次要目标
获取方法 每一个主线任务的次要目标以及其完成情况可以通过进度追踪器来查看，玩家需要一次过完成两个次要目标才算全部完成，主线任务可以重温。次要目标具体如下（个别章节如无提及则无次要目标）：

序列01

记忆01 风的方向
①保持不被英军守卫发现
②杀光英军守卫

记忆02 课程与启示
①在霍普课程期间保持不被发现
②在40秒之内完成连恩的课程

记忆03 谍影行动
①登船期间别让生命值损失超过50%。
②在3分钟之内击沉船舰。

记忆04 请勿进入
①用气动枪的狂暴吹箭使敌人狂暴4次。
②混入人群时杀死华盛顿。

序列02

记忆01 一场小小的胜利
①用转轮炮摧毁2艘炮艇。
①使用空中刺杀来杀死史密斯。

记忆01 我们代表人民
①不被发现地偷偷潜入议会。
①用空中刺杀来杀死沃德罗普。

记忆03 赋予光芒
①别被发现。
②别游泳。

记忆05 自由意志
①不伤害敌人。
②自己无伤。

序列03

记忆01 正确的颜色
①躲过一开始敌人放出的烟雾。
①别被敌人的枪射到。

记忆02 自寻死路
①射断绳子避免吉斯特被吊死。
②用爆竹引爆3个木桶。

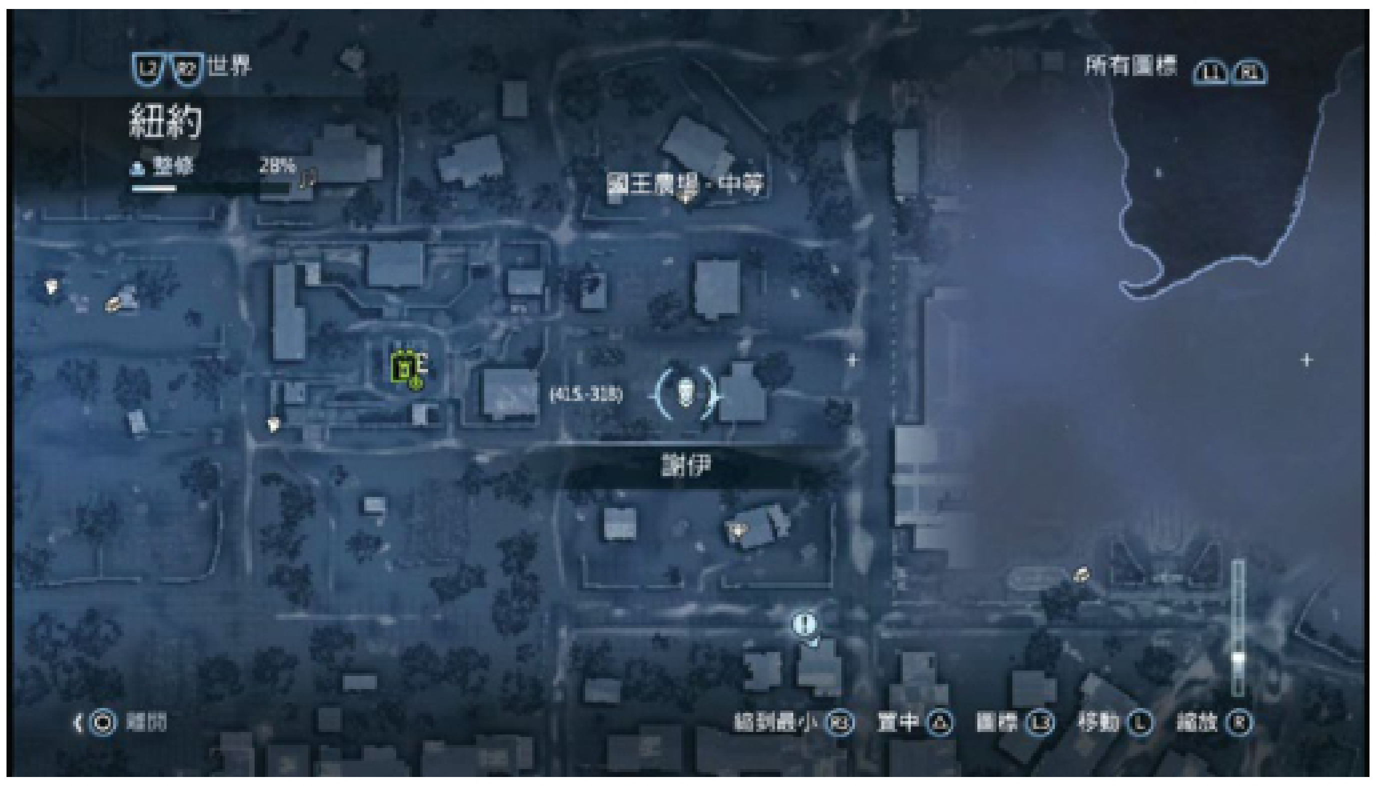
记忆03 境遇
①用绳镖吊死钥匙保管人。
②无伤杀死雷切西尔。

亲近你的朋友
①用一颗手榴弹杀死3名守卫。
②让10名敌人沉睡。

序列04

记忆01 荣誉与忠诚
①无伤。
②别被发现。

记忆03 伤痕
①远离战斗。
②使用轮转炮杀死BOSS。



序列05

记忆01 战舰

①使用迫击炮击沉10艘船。
②别让火船攻击到。

记忆02 虚张声势

①别让莫琳根号被迫击炮击中。
②只杀死阿德瓦勒。

序列06

记忆01 抢劫

①搜刮要塞的每一个宝箱。
②解锁2道藏宝库的门。

记忆02 钢铁之吻

①别让有毒的烟雾伤到。
②远离战斗。

记忆03 我们有自己的法则

①避免公开冲突。
②不杀死敌兵。

记忆04 冷火

①别撞到冰山上。
②无伤。

记忆05 荣誉不要归予人

①别撞上能量光束墙。
②别被连恩射到。

不完整的记忆

①利用空中刺杀来杀死3名罪犯。
②在时间结束之前杀光罪犯。

占领所有帮匪总部 30点

取得条件 占领所有帮匪总部

获取方法 帮匪总部也就是系列之前的敌人据点，玩家需要完成三个目标（一般都是摘旗、击杀或者破坏特定目标）才算是占领一个据点。玩家可以通过据点团上的圆点数量来判断占领据点的难度。

潜行杀手 20点

取得条件 反击 30 个潜行者

获取方法 潜行者是本作中新增的敌人，他们会像刺客一样埋伏并伺机攻击玩家。玩家在靠近他们时背景会出现特殊声效（类似于人的低语声），进入鹰眼状态后人物脚下会出现引导，玩家可以通过引导来确定潜行者的位置。成就 / 奖杯需要玩家做的是故意让他们攻击玩家，然后在被攻击到的一瞬间按下 B/〇格挡，并立即按 X/□反击。一切顺利的话，玩家会立即原地反杀潜行者，失败的话就只会推开他。玩家需要利用反杀 30 个潜行者才能解锁这个成就 / 奖杯，光是推开是不够的。

潜行者一般出现在纽约，其中一个比较好刷的地点是纽约“国王农场”的帮匪总部，东面有两个建筑物，上面各有一个潜行者。反杀完毕后快速旅行回总部，然后重复刷直到解锁为止。玩家还可以顺便在这里把成就 / 奖杯“拒绝”给解了。

地产大亨 20点

取得条件 完成所有的整修

获取方法 玩家需要耗费素材和金钱才能完成整修，部分整修需要玩家占领敌人据点后才会出现。



敬业的员工 20点

取得条件 完成 35 项 Abstergo 挑战

获取方法 Abstergo 挑战就是游戏内的成就系统，玩家可以在菜单中选择“Abstergo 挑战”。其实就是白送的成就 / 奖杯，只要玩家的目标是全成就 / 白金，那么绝大部分挑战会在不知不觉间轻松完成。顺便一提，玩家要想全成就 / 白金的话，实际上需要完成的挑战是 65 个。

需要注意的是，这个成就 / 奖杯有一定几率会出现不跳成就 / 奖杯的 BUG，虽然几率极低，但一旦出现就意味着玩家需要开新档。避免的方法也非常简单，在完成 34 项挑战后备份一下存档就好了。

幻影女王 20点

取得条件 完成莫琳根号的升级

获取方法 除了要有钱和素材，玩家还需要全部的蓝图，蓝图会以“齿轮”标志显示在地图上。

露营者 20点

取得条件 劫掠 20 个补给营地

你得就是我的 20点

取得条件 劫掠 20 个护航舰队

获取方法 补给营地和护航舰队的性质有点类似，只不过一个是在陆地，另一个是在海上而已。除了在探索时遇到以外，玩家还可以在酒馆里花 200 块直接得知其位置。总的来说这是个有点运气成分的成就 / 奖杯。

想都别想 20点

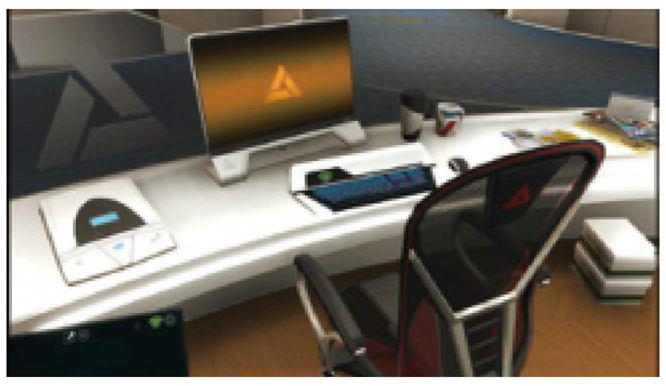
取得条件 使用防毒面具对抗 20 颗烟雾弹

获取方法 本作中其中一种敌人“敏捷的守卫”会在战斗中投掷烟雾弹，玩家看准时机按下 A/× 即可使用防毒面具。不过推荐还是换上特殊套装“刺客杀手”（在游戏内的 UbiClub 里兑换），这个套装的厉害之处在于它自带防毒面具，玩家不需要按键就会自动戴上。

修理工 10点

取得条件 修理了现代章节的全部 20 台电脑

获取方法 这是一个现代篇相关的成就 / 奖杯，玩家需要推进剧情并获得 3 级通行权后才可以解锁。电脑的位置会自动显示在地图上（按下 View/ 触控板）。



地图绘制师 20点

取得条件 到过了地图标注的所有地点

获取方法 没什么难度，但需要注意的是部分地点需要流程推进才能前往。

古代的英雄 20点

取得条件 获得当地土著的护甲

获取方法 与此相关的收集是“原住民神柱”。

往日的骑士 20点

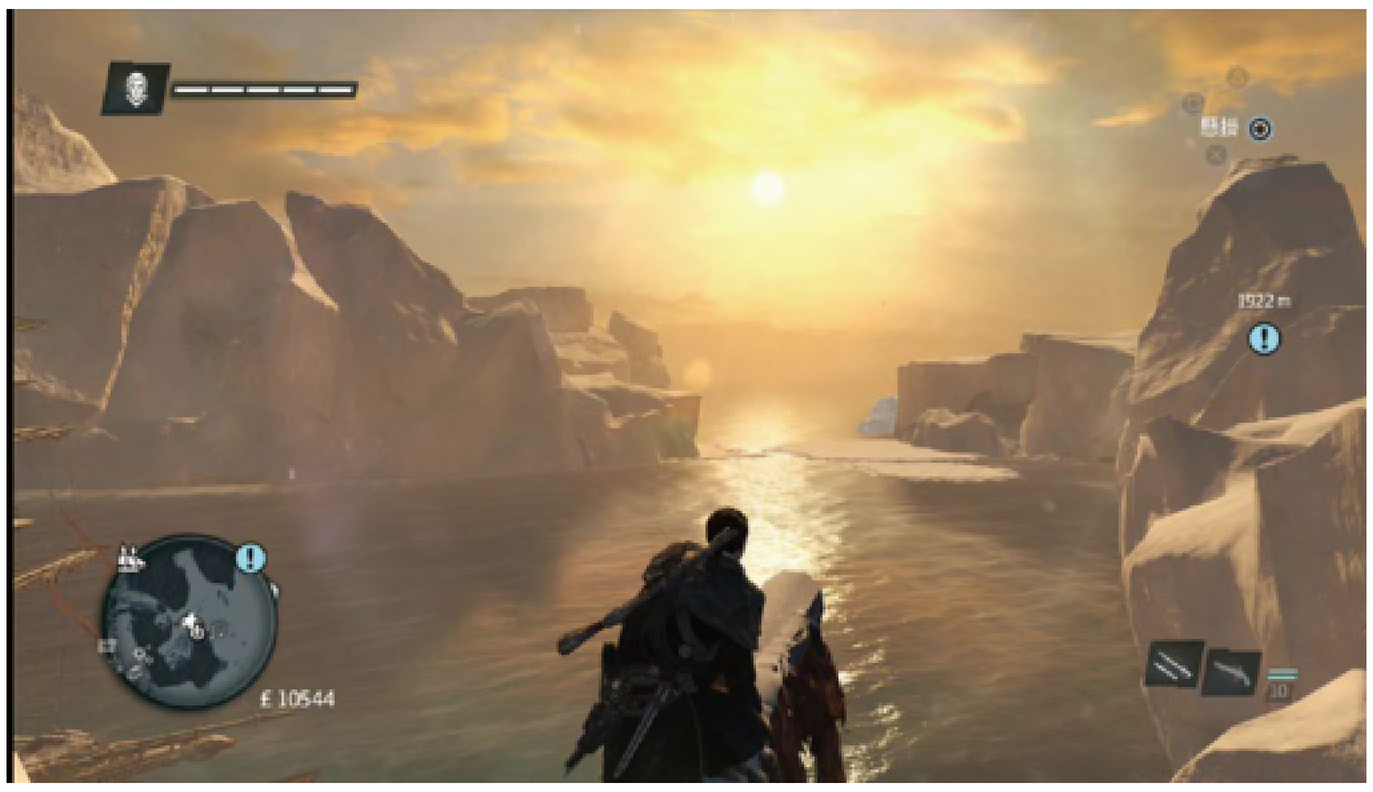
取得条件 获得圣殿骑士护甲

获取方法 与此相关的收集是“圣殿骑士地图”，找到地图后玩家还需要按照地图提示去把宝藏挖出来算是收集完成。

全球信使 10点

取得条件 在海战中完成 17 个剧情类任务

获取方法 完完全全的挂机杯，海战的剧情类任务除了需要船以外，还需要玩家等待一段时间后任务才会完成。不过玩家可以通过调整主机时间来让时间快进。



碎片收集者 20点 / 铜杯

取得条件 收集到了所有的 Animus 碎片

占有 20点 / 铜杯

取得条件 在其中一个地区完成了所有的收集与活动

获取方法 找一个目标比较少的地区，然后完成全部目标就可以了，堡垒是个不错的选择。

为了帝国而战！ 30点 / 银杯

取得条件 占领所有堡垒

我要定了 20点 / 铜杯

取得条件 占领所有聚落

北大西洋的大师 50点 / 金杯

取得条件 完成所有的传奇战役

获取方法 最简单的方法就是开作弊，在“Abstergo 挑战”一栏里选择“密技”，选择“永恒不朽”。一口气完成四场战役后再重新回到菜单关闭密技，一切顺利的话成就 / 奖杯就会解锁。这个方法的缺点是系统不会记录下你的完成状况，意味着你在“进度追踪器”中并不会显示你完成了传奇战役。

爽毙了 10点 / 铜杯

取得条件 撞破 100 座冰山

获取方法 冰山只会在北太平洋出现，另外别被中文翻译骗了，实际上开炮打冰山也会被计算在内的。

破冰者 10点 / 铜杯

取得条件 穿过 500 米的冰原

自由斗士 20点 / 铜杯

取得条件 释放 300 名英国战俘

获取方法 战俘船会随机和两艘护卫舰一同出现，解决护卫舰就可以释放战俘了。战俘船本身不会攻击玩家，而玩家攻击它却会导致战俘死亡。一艘船上的战俘为 100 个，在没有打死战俘的情况下，玩家需要解救三艘船的战俘。

独角兽杀手 10点 / 铜杯

取得条件 捕到独角鲸

获取方法 独角鲸会在北太平洋出现，强度很低，玩家甚至不需要升级船只就能轻松将其干掉。

防御第一 10点 / 铜杯

取得条件 被敌军登船后取得胜利

获取方法 被敌船用船头撞上时很大几率会触发敌军登船事件，实际上就是强行白刃战。正常来说是个白送的成就 / 奖杯，但如果玩家你直到通关都没有解锁这个成就 / 奖杯的话，那恭喜你，你的开船技术应该是杰克船长级别的。

拒绝 20点 / 铜杯

取得条件 反击 10 次空中突袭

获取方法 详见“潜行杀手”。

山丘之王 20点 / 银杯

取得条件 探索完所有的山丘与冰洞

获取方法 在解锁“古代的英雄”中会顺便一起解锁，玩家也不需要完成所有目标才算是“探索完”，玩家只需要把“原住民神柱”给完成就行。

忍者 20点 / 铜杯

取得条件 在没有被发现的情况下占领一个哨站

获取方法 没有被发现的条件有以下两个：没有进入警戒状态（敌人发现玩家后头上出现红色圆点）以及尸体（被敌人自己杀害的不算）被敌人发现。玩家可以通过重玩“记忆 03 境遇”来重复尝试，利用狂暴吹箭可以很轻松地达成要求，玩家只需要注意不要太靠近狂暴的敌人即可。

瞬间发狂 20点 / 铜杯

取得条件 用狂暴手榴弹同时让 5 个敌人陷入狂暴状态

获取方法 详见“午睡事件”。

午睡时间 20点 / 铜杯

取得条件 用昏迷手榴弹同时让 5 个敌人昏睡

获取方法 这里的“同时”不包括烟雾生效后走进其范围内的敌人，最简单的方法就是故意引起敌人注意，引来一群敌人在背后穷追不舍后，然后看准时机回头来上一炮。顺便一提，解锁这个成就 / 奖杯后立即切换到狂暴手榴弹给睡着的敌人再来一发即可轻松解锁“瞬间发狂”。

这是我的战争 30点 / 银杯

取得条件 完成所有的拦截刺客任务

追捕猎物 20点 / 铜杯

取得条件 在只用密技“猎杀”并未处于濒死状态的情况下在北大西洋击沉 10 艘敌船

我很持久 20点 / 铜杯

取得条件 在只用密技“坚忍不拔”并未处于濒死状态的情况下在北大西洋击沉 10 艘敌船

供应商 30点 / 银杯

取得条件 在只用密技“老兵”的情况下接管 10 处大型补给营地

杀人机器 20点 / 银杯

取得条件 在只用密技“坚忍不拔”并未处于濒死状态的情况下杀死 30 个敌人

获取方法 密技需要玩家完成一定数量后的挑战后才能解锁，玩家可以通过在“Abstergo 挑战”一栏里选择“密技”。成就 / 奖杯要求中，解锁“老兵”所需要完成的挑战是最多，玩家需要完成 65 个挑战。





成就奖杯堂 ACHIEVEMENTS & TROPHIES





本作是由曾开发制作过《兄弟 双子传说》的 Hazelight Studios 制作，是一款近年来难得一见的一款可供且仅限双人游玩的动作冒险游戏。不长的流程、出色的演出以及购买了游戏的玩家可以邀请其他玩家来免费联机游玩的设定让本作非常适合找上好友花一整个下午坐在客厅一起玩。游戏本身的全成就 / 白金难度也很低，当成就 / 白金神作来玩也未尝不可。

PS4 XOne

逃	EA
A Way Out	动作冒险 / 美版
2018 年 3 月 23 日 / 本地 2 人 / 在线 2 人	无对应周边
售价为 210 港币	

对应游戏语言：英文 本文对应版本：1.01

XONE 版

成就总数	1000 点 /14 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	7 小时（通关时间）/1 小时（读取通关存档）
在线成就	无
最少通关次数	0
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	一个额外的手柄

PS4 版

奖杯总数	15
银杯	4
金杯	10
白金	1



全成就 / 白金指南

从全成就 / 白金的角度来看，本作毫无难度可言，惟一需要注意的是本作需要全程双人（你实在找不到人也可以一人操作两个手柄）游玩。双人游玩的话只需一人购买游戏即可，另外一个只需要下载试玩版，然后由购买了游戏的人邀请进游戏即可，双方都可以正常地解锁成就 / 奖杯。

目标只是全成就 / 白金的玩家甚至可以不通关游戏就可以搞定一切，你只需要找到一个已经通关却购买了游戏的人，然后让他邀请你进游戏，最后通过章节选择就可以获得所有奖杯 / 成就。当然，这样做会丧失很多的游戏乐趣，笔者实在不推荐这种解法。

成就 / 奖杯列表

注：为了更加方便读者查阅，以下奖杯列表的顺序并不是按照游戏默认的顺序，而是按照流程中解锁的顺序。每个成就 / 奖杯的解锁章节和获得方法也会在下表中列出。另外，除了 Home Run，其余成就 / 奖杯都是只要一位玩家完成要求，两位玩家都会同时解锁奖杯 / 成就。

The Dip 100 点 / 金杯

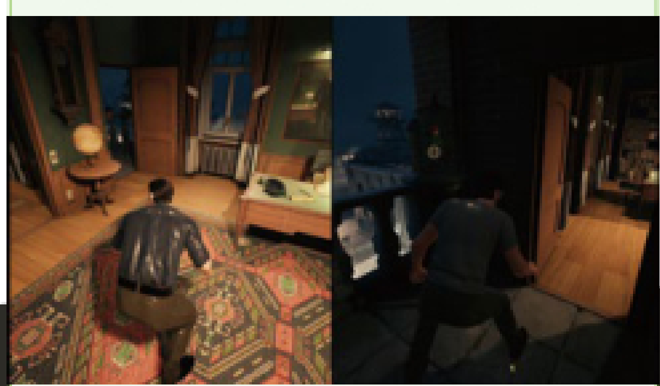
取得条件 你创下了新纪录。

奖杯说明 解锁章节为“The Yard”，也就是游戏的第一章。控制 Leo 的玩家能在操场找到一个人在做双杠臂屈伸，旁边还有个老头。和他对话后就可以开始挑战纪录了，连按 X/□到一定次数就能完成一次，玩家需要完成 20 次，越往后需要玩家连按的次数就越多，不过每一次之间玩家都可以停下来休息，因此难度不算高。当然，有连发手柄的话就更方便了。

Freedom 50 点 / 金杯

取得条件 你释放了某个囚徒。

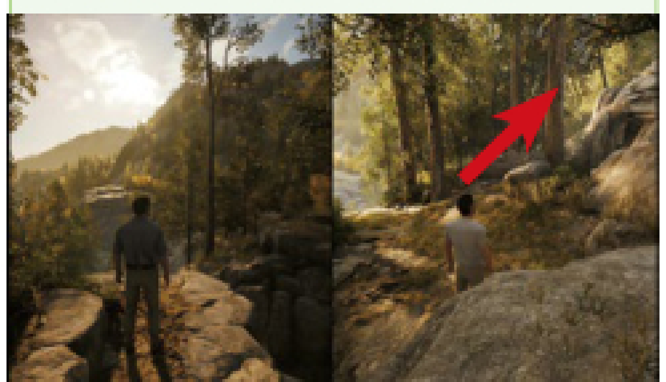
奖杯说明 解锁章节为“Prison Escape”。在到达监狱长办公室后，玩家可以在办公室的阳台外发现一个鸟笼，打开它就可以了。



Take A Breather 80 点 / 金杯

取得条件 你暂且放下了一切休息了一下。

奖杯说明 解锁章节为“Breather”。章节开始后立即往右边的小路走，走到尽头后会发现一块大石头，两个玩家都坐上去后就能解锁。



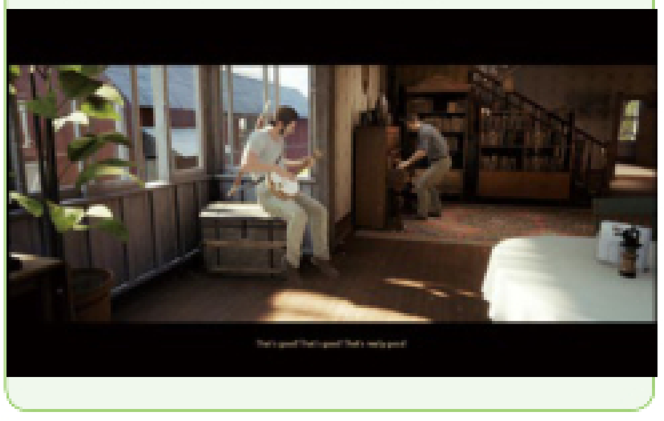
▲图左为玩家的目的地，图右箭头处为小路入口

In Sync 80 点 / 金杯

取得条件 和谐地演奏了音乐。

奖杯说明 解锁章节为“The Farmstead”。在老夫妇的家里（之前无论选择哪种方法“解决”老夫妇都不会影响成就 / 奖杯）玩家能找两件挨得很近的乐器：班卓琴和钢琴。演奏班卓琴

的必须是 Leo，而钢琴则必须是 Vincet，然后两位玩家同时开始玩一个小音游，连击都一定次数就会发生过场动画，动画结束后成就 / 奖杯就会解锁。建议两位玩家都选择最低难度的 Easy。



Timeless Treasure 100点

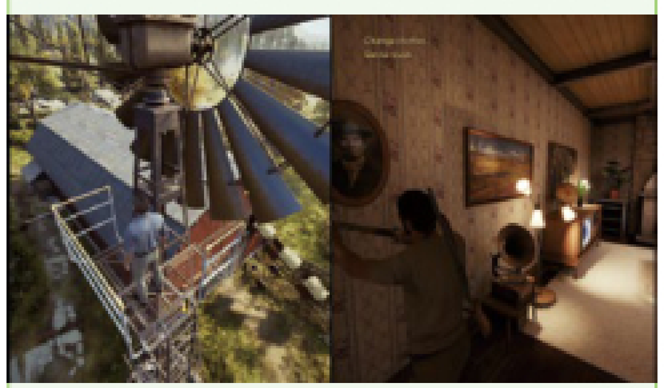
取得条件 你们通力合作找到了过去。

奖杯说明 解锁章节为“The Farmstead”。同样是在老夫妇家里，在楼梯处能找到一个落地钟。虽然屏幕上不会有按键提示，但只要两个玩家都和落地钟互动一次（X/ □），然后再同时按键，之后就能触发一个机关，楼梯中途的密室就会打开，打开里面的宝箱就可以解锁这个成就 / 奖杯。

Take It For A Spin 80点

取得条件 你做到了风做不到的事。

奖杯说明 解锁章节为“The Farmstead”。在老夫妇的家外面有一个风车，玩家只要爬上去转动几次风车，然后触发风车重新运作的动画后就可以了。值得注意的是，虽然没有限定角色，但这里建议 Vincent 上去转，毕竟 Leo 有畏高症（笑）。



No Cheating 50点

取得条件 你揭露了某人的不忠行为。

奖杯说明 解锁章节为“Reunion”。章节开始后一直往前走会看到一栋挂满彩灯的房子，房子前有一个坐在折叠椅上的女人，和她对话后她会委托玩家去寻找她的丈夫。接着往右走，在一个拐角处会遇到一辆房车，敲门遇到她丈夫后再回到女人那里，和她对话，最后跟着她去捉奸就可以了。值得注意的是，上述的一整个步骤都需要同一个玩家来完成，但是条件达成后两位玩家都能解锁成就 / 奖杯。



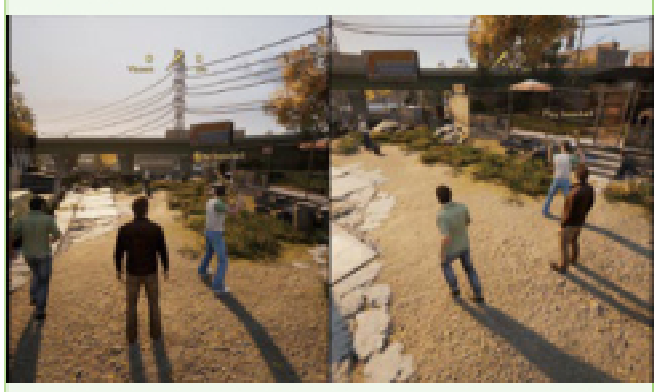
▲图左 Vincent 所站的地方为妻子的位置，图右则是奸夫的位置

Home Run 80点

取得条件 你显然很擅长用球棒。

奖杯说明 解锁章节为“Reunion”。在一开始场景的右边，玩家会遇到两个打棒球的 NPC，和拿球棒的 NPC 对话后就能进入击球小游戏。全垒打的距离并不确定，笔者解锁成就 / 奖杯的距离为 193，读者们可以参考一下。另外这里推荐由另一位玩家投球，因为 NPC 会随机投出各种弧线球，但玩家投球的话只要不移动摇杆那就肯定是直线球，打出全垒打的难度会降低一些。

值得一提的是，只有打出全垒打的那位玩家才可以解锁成就 / 奖杯。

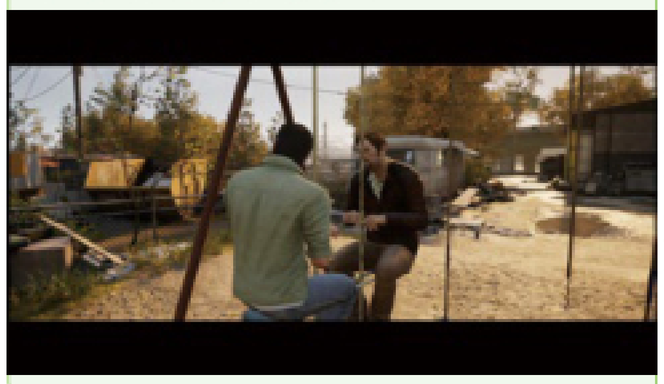




You Started It 80点

取得条件 你不再是小孩了。

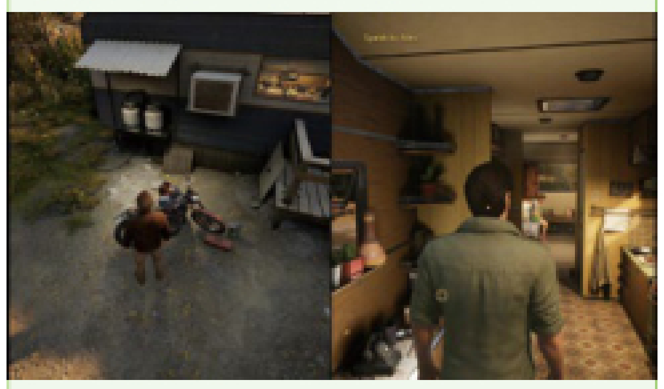
奖杯说明 解锁章节为“Reunion”。奸夫位置的附近有一个小操场，那里有一个双人秋千。和“Timeless Treasure”类似，这里同样没有按键提示，两位玩家需要同时站在秋千的两头，然后同时按下 X/ □才能解锁成就 / 奖杯。



Backseat Mechanic 50点

取得条件 你帮忙修好了摩托。

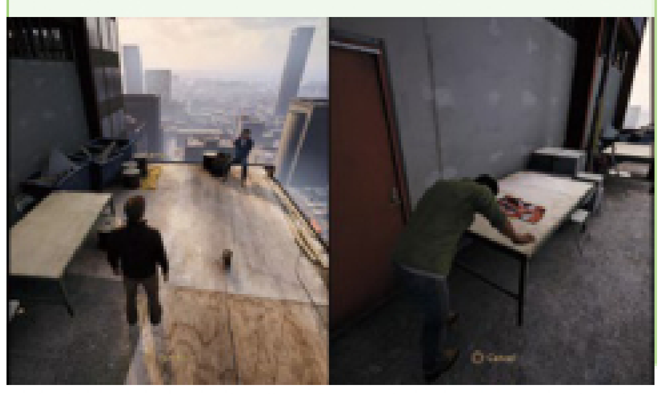
奖杯说明 解锁章节为“Reunion”。在 Leo 去树屋找儿子的时候，控制 Vincent 的玩家去与 Leo 妻子对话就可以触发修摩托车的剧情。之后 Vincent 需要去小屋处找到扳手并将其交给 Leo 妻子，然后按照屏幕提示就可以修好摩托车了。惟一需要注意的是，在修好摩托车前，控制 Leo 的玩家千万不要爬上树屋，要不然会强行触发剧情，游戏会自动推进。



Managed Anger 80点

取得条件 你的阴暗面得到了释放。

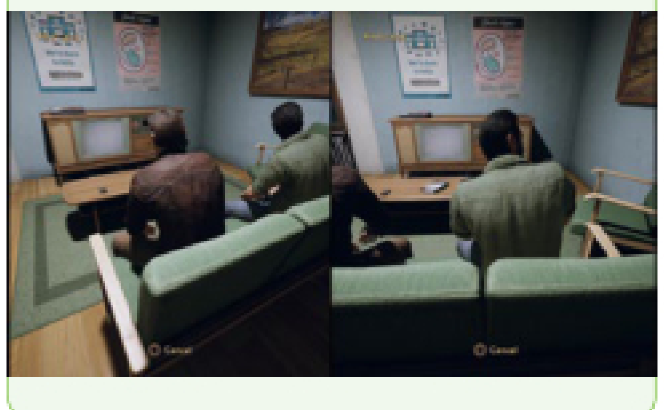
奖杯说明 解锁章节为“Violent Questioning”。在审问环节，靠近目标然后选择“Push him back”。之后控制 Vincent 的玩家不要和任何道具互动，控制 Leo 的玩家靠近后方的桌子，按下 X/ □（屏幕上没有按键提示）进行冥想（做白日梦），等一段时间后会触发过场动画，之后控制 Leo 的玩家按下 RT/R2 就可以了。



Live The Dream 100点

取得条件 “休斯敦，我们有麻烦了。”

奖杯说明 解锁章节为“A new life”。上电梯后，在大厅柜台的右边会有一台电视，接着控制 Vincet 的玩家只需要打开电视然后坐在沙发上，一段时间后 Vincent 会睡着，成就 / 奖杯也会接着解锁。



Break From Reality 50点

取得条件 你和朋友一起打了游戏。

奖杯说明 解锁章节为“Lift Off”。在停机仓里放着一台街机，两个玩家在这台街机上对战一会就能解锁。街机的具体位置为 Leo 初始位置的正前方。



Mayday! 50点

取得条件 你几乎就飞上天了。

奖杯说明 解锁章节为“Lift Off”。还是在初始的那个机舱，进入停机仓后方的房间，通过后门能来到停机仓的后方，在那里放着一辆直升机。控制 Leo 的玩家登上直升机后会触发剧情，之后两个玩家都会解锁成就 / 奖杯。值得一提的是，如果控制 Vincent 去触发的话虽然也有一段剧情，但不会解锁成就 / 奖杯。



All The Ways Out

取得条件 收集所有奖杯



自从去年在 E3 上的初次亮相以来，这款拥有精美亮丽画风以及 Rougelike 元素的 2D 动作冒险游戏便引起了不少玩家的关注。在玩法上，《迪托之剑》吸取了许多经典作品的设计元素，以至于不少玩家将其与《塞尔达传说 四支剑》、《无尽之剑》等一众优秀的作品联系起来，但本作并没有一味地进行模仿，而是在前人的基础上大胆地添加进了许多独有和随机的要素，游戏的可玩性和耐玩度也因此有了不少提升。下面就让我们化身迪托之剑，一起拯救被墨魔统治的小镇吧。

文 北山杉　美编 NINA

PS4		
迪托之剑		Devolver Digital
The Swords of Ditto	动作冒险	美版
2018 年 4 月 25 日	本地 1~2 人	无对应周边
售价为 19.99 美元		

※Steam版同步发售。

系统篇

操作说明

按键	说明
左摇杆	移动
右摇杆	移动镜头/瞄准
方向键	快捷键
□	攻击
×	互动/确认
○	翻滚/取消
△	使用玩具
R2	快速回血
触摸板	地图/菜单
OPTIONS	游戏菜单

界面介绍



迪托之剑



▶拔出石中剑后，你就成为了新一任的“迪托之剑”。

迪托之剑是本作的核心设定，它不仅代表了一把充满传奇经历的石中剑，也代表了无数曾经使用它与墨魔对抗的剑士。要成为迪托之剑，首先需要被迪托之剑的护剑人——普酷选中，在它的指引下来到迪托之剑的所在之处——可能是墓地也可能是上一任剑士的雕像前，这取决于上一任剑士的命运，将剑从石中拔出，继承“迪托之剑”的名号。

迪托之剑能够继承历代剑士所获得的经验和等级，即使新一代被选中的剑士此前只是一名普通人（无法做出任何战斗动作），但一旦拔出了迪托之剑，便能直接继承前任剑士的衣钵（等级、金币和神域碎片），获得强大的战斗能力。



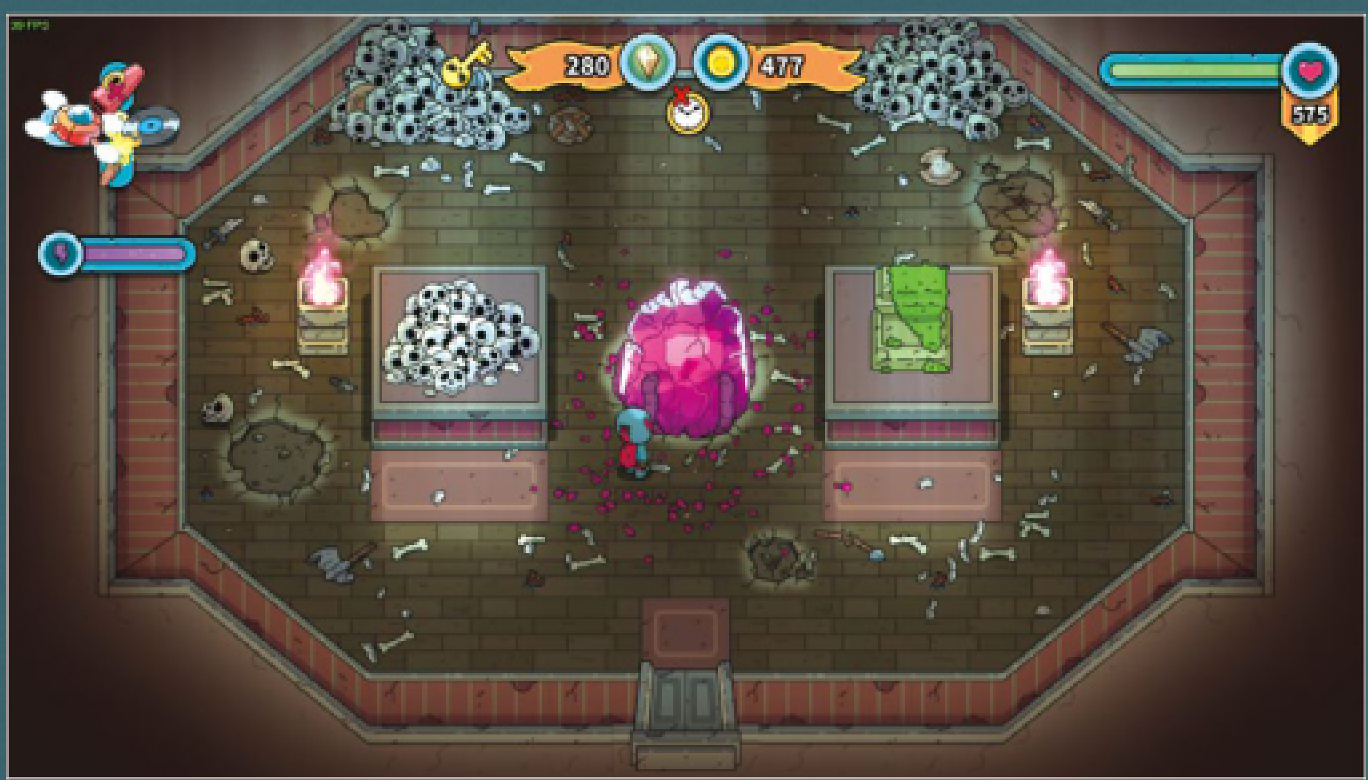
©Copyright 2018 onebitbeyond. All Rights Reserved.

墨魔与诅咒

墨魔是数百年来困扰着这片宁静土地上的邪恶存在，它不但率领着无数魑魅魍魉，还奴役着小镇上的居民。墨魔是历代迪托之剑的主要对手，在通常情况下，新一任迪托之剑出世后，双方便会在“约定之日”展开决战，一旦墨魔落败，世界将会迎来100年的和平时光；而反过来若迪托之剑被墨魔杀死，则直到下一位迪托之剑出现前，世界将会陷入无尽的黑暗。如此以100年为单位的循环往复，对于迪托之剑来说是一个无法逃避的诅咒，对于墨魔来说也是如此。

魂锚

魂锚既是墨魔的力量之源，也是墨魔用来对整个大陆进行黑暗统治的核心设施，数量有两个，位于大陆上的两个不同的区域。每一个魂锚所在之处都是一个错综复杂的地牢迷宫，其中还有墨魔的恶魔奴仆随时守卫。玩家成为迪托之剑后，便可按照普酷的指引分别找到并破坏魂锚，当魂锚全部被破坏后，墨魔的实力便会大幅下降，玩家取胜的概率也会相对提升。想要顺利破坏魂锚不是一件容易的事，往往需要先得到两个传奇玩具后才能顺利通过魂锚所在的地牢。传奇玩具随机产生，其所在玩具地牢的位置也同样是随机的，在每个周目中普酷都会为你在地图中标注出玩具地牢和魂锚地牢的位置，玩家只需根据地图上的指引便能找到这些地牢。



阿卡迪亚遗迹

在本作的世界观中，阿卡迪亚是一个曾经拥有过超高科技和灿烂文化的古文明，即便时至今日阿卡迪亚早已不复存在，但依然在世界的各个区域的地下残留着许多地下遗迹。这些遗迹之中许多都还完整保存着当年遗留下来的玩具、贴纸和财富，因此玩家要尽可能地寻找并拜访这些地下遗迹，为与墨魔的最终决战增加胜算。

死亡代价与时间限制

由于迪托之剑的诅咒存在，在游戏过程中，如果玩家不慎死去，那么时间线便会直接跳到100年后，直到另一名新主角被普酷唤醒，重新成为迪托之剑。玩家此前所获得的所有玩具、贴纸、道具都将不复存在，但前任迪托之剑的等级、金钱、神域碎片以及基础玩具将会被保留。当然，玩家也可以通过另寻他法来保存之前所获得的珍贵玩具和贴纸，只要找到机缘女神的祭坛，使用在冒险途中得到的8枚女神硬币便能将其激活，此后便能通过在此处消费神域碎片的方式来保存自己的装备和道具。



除了保存装备道具之外，机缘女神的祭坛还拥有让时间倒流的功能，在普通难度下，玩家成为迪托之剑后，需要在4天后的约定之日与墨魔展开决战，而如果到了约定之日玩家还没有准备好，便可以在鲸鱼祭坛花费神域碎片来回到1天前，如此便能有更加充沛的时间来进行冒险和作战准备。

道具篇

本作没有传统的装备概念，取而代之的是玩具与贴纸系统。由于诅咒的存在，玩家死后将会丢失身上的所有玩具、贴纸和道具，即便成功击败墨魔，在下一个轮回中也会从头开始，因此玩具和贴纸对于玩家来说只是消耗品，不能一味地追求高级的玩具贴纸，将精力用在赚取金币上的做法才是最高效的做法。

玩具与贴纸

玩具是有效提升玩家战斗能力的道具，具体的使用方法是打开背包对想要使用的玩具按下×键，再按下方向键，便能将这个玩具装备在指定的方向键中。在战斗时，玩家只需按下方向键选择指定的玩具，随后便可按下△键使用玩具的能力。玩家一次只能使用一种玩具，并且玩具的使用还需要消耗“玩具能量”。玩具能量可以通过击杀怪物、站在特定的“玩具能量回复区域”来得到回复，其中玩具能量回复区域大多位于迷宫之中，在野外的话就只能通过击杀怪物来得到回复。

贴纸和传统的装备类似，可以被玩家装备在身上的装备槽中。按照装备位置的不同，贴纸分为头部、躯干、手臂、剑4种类型，玩家可同时装备的贴纸数量随等级的提升而上升，最多可同时装备12张贴纸（头部4张、躯干2张、剑2张、手臂2张）。贴纸可以为玩家提供防御、抗性、速度等被动属性的加成，但和玩具一样，一旦死亡便会丢失身上装备的所有贴纸。



TIPS | 游戏中的一天为现实世界中的12分钟，只有当玩家处在野外时游戏时间才会流逝。

传奇玩具

传奇玩具有各种各样的功能，能够直接帮助玩家在战斗中取得优势。每周目玩家可固定获得两个传奇玩具，分别位于普酷指定的两个玩具地牢之中，这两个传奇玩具是攻略魂锚迷宫的必要条件，因此玩家必须要先将它们入手，之后才能去攻略魂锚迷宫。除了获取的方式和难度外，传奇玩具和普通玩具并无太大的区别，玩家的死亡仍然会导致传奇玩具消失。



传奇玩具一览表

名称	作用
超级马栗子	使用类似扔链球的方式将超级马栗子砸向前方的敌人
高尔夫球杆	将前方扇形区域内的敌人击飞，如果撞到墙壁还会令其陷入眩晕状态
弓	对单体敌人造成远程伤害
悠悠球	中距离作战武器，发射出去后持续按住△键便能进入悬停状态，令所有触碰到它的敌人受到伤害
无人机	发射一个无人机，使用左摇杆便能操控它进行移动，在移动的过程中如果触碰到敌人会使对方受到伤害，按住△键可将其引爆
黑胶唱片飞盘	中远程武器，朝前方发射出去后会按照直线飞行，但碰到障碍物便会转向，最终飞回玩家手中，此外在飞行过程中如果碰到金币、回复道具等掉落物还可以将其一并带回给玩家
激光戒指	远程武器，装备之后在附近有敌人的情况下便能看到一条辅助瞄准线，按下△键便能发射一条激光射线，对敌人造成大量的伤害
脚丫	召唤一个巨大的脚掌从半空中踩下，让目标区域内的所有敌人陷入眩晕状态
保龄球	朝前方发射一个滚动的保龄球，一路对沿途的敌人造成伤害
英雄套装	变身成为一个体型巨大的超人，攻击招式不会产生实际伤害，但会令受到攻击的敌人陷入眩晕状态
海棉枪	默认玩具，能够发射一发海棉子弹，虽然没有伤害能力，但能用来触发地牢里的机关
火炬	令物体着火
手表	快进时间

特殊道具

除了玩具和贴纸外，玩家还能在冒险的过程中获得一些特殊道具，例如击杀某种特定怪物掉落的塞壬之珠和在鲸鱼祭坛使用神域碎片购买的神域精华等，这些特殊道具往往有着非同寻常的作用和用途，玩家应当尽量将这些道具收集齐。

特殊道具一览表

名称	入手途径	作用
塞壬之珠	击杀气泡怪	集齐5个放置在青蛙祭坛便可永久增加一天的时间限制
神域精华	在机缘女神的祭坛使用神域碎片购买	让玩家在死亡后立即复活，并且保留身上的所有道具
小雕像	击败墨魔后获得	作为曾经击败墨魔的纪念



设施篇

迪托镇



迪托镇是游戏这个中惟一的一个安全区，里面生活着许多NPC以及商店、纪念堂等设施，玩家的任务便是让这个小镇的居民摆脱墨魔的魔爪，恢复和平的生活。由于本作包含极强的Rougelike元素，迪托镇在地图上的位置、设施的组合方向也会发生改变，但设施的功能和数量均不会发生变化。

TIPS | 升级后玩家HP值也会全部回满。

迪托镇设施一览表

设施	作用
玩具商店	贩卖和升级玩具（升级需要消耗玩具升级包）
贴纸商店	贩卖、合成贴纸（合成需要贴纸合成包）
超市	贩卖回复道具和炸弹（每种道具一次只能买一个，一天之后才能回复销售）
小贩	贩卖回复道具
纪念馆	查阅收集到的文献资料
卡祖笛航空	初次获取卡祖笛的地方
迪托雕像	免费回复HP值（一周目以后出现）

野外

机缘女神的祭坛



机缘女神的祭坛在地图中显示为一个鲸鱼形状的标记，玩家需要先使用 8 枚女神硬币将其激活后才能使用它的功能。女神硬币可以通过打怪、宝箱、任务报酬等方式来获得，并且在祭坛中使用过的硬币将永久存在，不会随玩家的死亡轮回而消失。祭坛一旦被激活，玩家便可通过祭坛与机缘女神进行沟通，并且解锁“神域碎片”的资源收集栏。

神域碎片主要通过击杀怪物来获得，收集到一定的数量后便可在机缘女神的祭坛中兑换特殊效果。玩家需要在“生命”和“时间”这两种特殊效果之间选择，选择“生命”可以获得一瓶神域精华，它会让玩家在死亡后获得一次原地复活的机会，并且不会遗失任何物品和进度；选择“时间”则会让游戏时间倒退 24 小时，使玩家获得更充裕的准备时间。

虽然机缘女神祭坛提供的两种效果价值很高，但相应的兑换价码也十分昂贵，且每兑换一次价格都会上涨，此外相比时间倒流，神域精华的兑换价格并不会随着玩家的死亡轮回而重置，因此需要谨慎进行兑换。

机缘女神的祭坛效果一览表

名称	效果	初始价格（神域碎片）	备注
生命	获得一瓶神域精华	100	一次只能随身携带一瓶神域精华
时间	时间倒流24小时	100	每次兑换后要间隔12小时才能进行下一次兑换

宇宙蛙

宇宙蛙祭坛和机缘女神的祭坛一样，需要玩家收集到一种名为“塞壬之珠”的道具才能将其激活。塞壬之珠来自一种十分稀有的泡泡怪，将它击杀后便会掉落塞壬之珠，相比女神硬币，塞壬之珠出现的概率十分低，基本上可遇不可求，且随着玩家的轮回还会不断重置，因此想要在一个轮回中集齐 5 颗塞壬之珠十分困难。也正因为如此，集齐 5 颗塞壬之珠后宇宙蛙祭坛赋予玩家的效果十分强力，能够让“约定之日”永久性地推迟一天，由于这个效果是永久性存在的，并不会随着玩家的轮回而消失，所以十分强力，在遇到泡泡怪时千万不要放过它。

道馆

道馆是一处练级设施，分为许多关卡，每个关卡都有一批敌人等着玩家前来挑战。道馆有着充足的怪物，并且不像野外会有时间限制的压力，因此在这里练级和刷钱是一个不错的选择。玩家每完成数个关卡，便会得到一个宝箱作为奖励，此时可以选择继续挑战或者退出道馆，如果选择继续挑战，那么之后遇到的关卡难度和怪物种类便会有所提高，玩家战斗时所受到的压力也会随之增加。此外玩家要注意，在挑战的过程中玩家是无法利用卡祖笛离开的，只能在有宝箱出现的关卡中才能选择离开，因此建议玩家根据怪物的强度来决定自己的挑战极限，避免自己陷入死亡的危险之中。



企鹅小屋

在企鹅小屋中，玩家会遇到一只蒙着左眼的企鹅，它会请求玩家帮助它找到失散的小企鹅，而作为回报，可以为玩家增加身上可携带的炸弹数量。小企鹅散布在世界的各个区域，玩家不必特意去找，只需在探索的过程中稍加注意便能看到许多。小企鹅发现玩家靠近后会以一个不规则的行动轨迹快速逃跑，如果长时间没能抓住它便会直接钻入地下，玩家的抓捕行动也随之宣告失败。因此在发现小企鹅后，建议玩家立即使用翻滚动作快速向它靠近，争取在它反应过来之前来到它的身边并按下 × 键将其抓住。



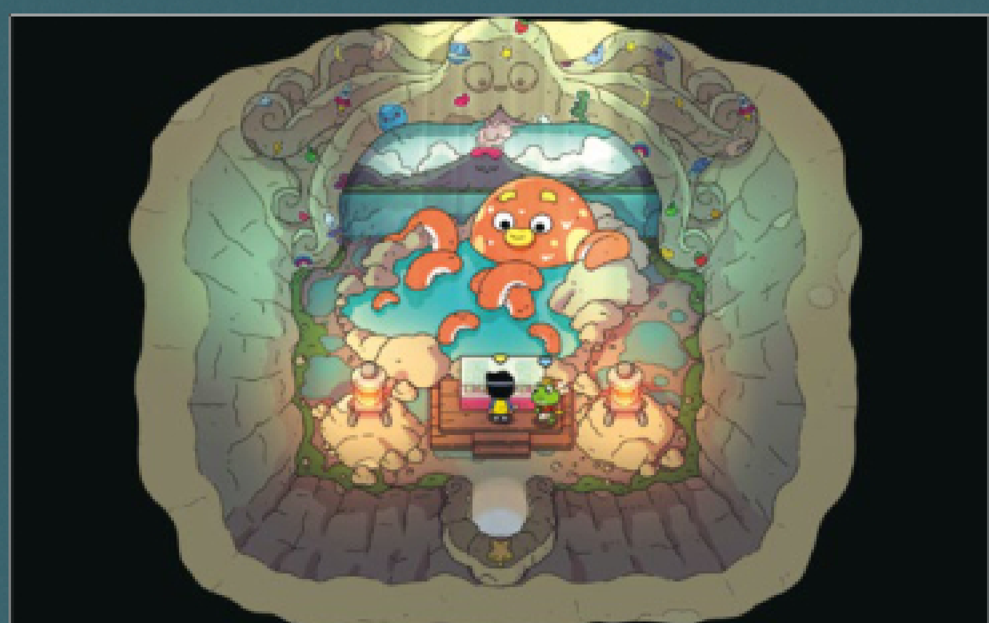
灯塔



灯塔的位置较为固定，一般都位于地图最下方的海滩上。和灯塔中的大叔对话，被告知沙滩上有许多漂流箱，他可以为玩家免费撬开这些坚固的箱子。由于面积较小，因此漂流箱的收集难度并不高，收益也不错，有一定几率开出稀有贴纸套装，是玩家前期快速提升自身实力的方法之一。

章鱼小屋

章鱼小屋中的章鱼大叔能够为玩家免费合成贴纸，使用 3 张普通贴纸便能合成出一张更高级的贴纸（贴纸框也会随之变成蓝色或者黄色，最高级的限量版贴纸框为黄色），此外，如果使用 3 张同一部位的贴纸进行合成，出来的结果必定是一张与合成前同一部位的更高级贴纸。



TIPS 当死后才会爆炸的敌人被玩家击飞并撞到墙上时，便会立即发生爆炸。

献祭石阵

一到夜晚，献祭石阵中央的阵眼会被激活并开始发光，玩家便可以在此处献祭道具，接下来只要在规定的时间内击败石阵召唤出来的所有怪物，便能得到一个宝箱。要注意，虽然石阵召唤出来的怪物数量以及最终宝箱开出来的物品质量取决于玩家献祭道具的质量，但也别砸太多稀有道具进去，否则很有可能会得不偿失。献祭石阵和奖杯“Thanks for Offering”以及“Fate Unlocked”有关，其中要完成“Fate Unlocked”奖杯，玩家需要将5座击败墨魔后得到的小雕像在此处进行献祭，才能解锁额外的隐藏剧情。



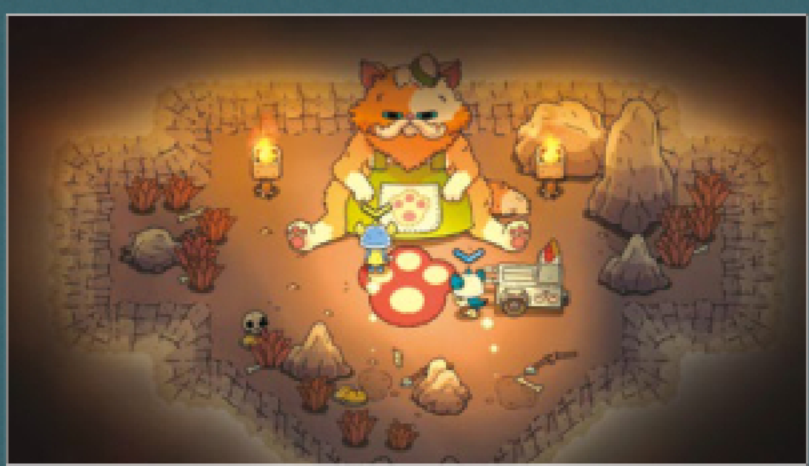
铁匠铺

在铁匠铺中，玩家可以通过使用各种锻造素材来强化自己的“迪托之剑”，强化成功后会在状态栏中显示“剑力+1”，玩家的普通攻击伤害也会随之提升。剑力在一个轮回中只能增加一次，而且效果是永久性的，不必担心因为轮回而重置。锻造的素材共有4种，分别为铁矿石、新星石块、莫比乌斯煤块以及磨刀石，可随机在地牢迷宫里的宝箱中获得，但更简单的方法是直接从猫先生的小屋购买。



猫先生的小屋

猫先生的小屋一般贩卖各种素材，其中对于锻造素材来说，比起在野外或者地牢迷宫中随机刷取，在这里直接购买锻造素材显然要轻松得多。此外要注意的是，猫先生的小屋需要玩家先激活机缘女神的祭坛才会对外开放。



战斗篇

本作的战斗采用即时制，分为基础攻击和玩具/道具攻击两种模式。基础攻击是使用迪托之剑普通攻击，伤害会随着等级和剑力的增加而增加，玩具/道具攻击则是借助玩家装备的玩具或者炸弹（算是一次性玩具）来进行攻击，会消耗玩具能量槽，但根据玩具所拥有的不同特性有针对性地对付特定敌人，发挥出的威力要比基础攻击高很多。下面就为各位读者分享本作的战斗心得。

特殊状态和玩具附魔

本作中的特殊状态有3种，分别为中毒、以太以及燃烧状态，当玩家受到毒素、以太以及火焰攻击时，头顶便会出现一个累积槽，一旦积累满了便会触发对应的状态。中毒和燃烧状态相信读者已经很熟悉了，只要进入这两个状态便会持续扣血，中毒状态的持续时间和伤害要高于燃烧状态，进入中毒状态后玩家需要立即饮用药水来消除毒素，而燃烧状态则只需在地面进行翻滚便可以快速解除。以太状态和以上两者都不同，当以太槽累积满了之后，玩家便会立即被一个粉色水晶冻住，在此期间防御降低并且无法行动，只能通过不断按键来加速摆脱。值得注意的是，当粉色水晶破裂时，玩家会受到可观的伤害，如果此前HP剩余不多的话，很容易便会被秒杀，因此要尽量避免进入以太状态。

当玩家在探索中获得玩具附魔材料后，便可以前往小镇的玩具店对身上的玩具进行升级和附魔，升级需要得到专门的玩具升级工具，可以提升玩具的威力，而附魔则会让玩具的攻击带上特殊效果，令敌人陷入特殊状态，但需要消耗附魔材料（同样也是在宝箱中随机得到）。建议玩家优先附魔以太效果，在限制敌人行动、对敌杀伤方面均有不错的效果。

走位

对于一款动作冒险游戏来说，在战斗中进行频繁走位是确保自己尽可能地存活下来的关键，尤其是对于本作这种一旦死亡就得全部重头再来的游戏来说，在尽量不受伤的情况下击败敌人要远比和敌人血战一场然后满世界找回复药的尴尬状况好得多。

本作中大部分怪物的攻击都可以被打断，但仍有一些自带刚体属性、不会被打断攻击的敌人，这时候玩家就需要频繁地运用到走位了。例如面对喷射毒液的僵尸以及装备有盔甲的武士时，如果玩家选择从正面发起攻击，则肯定也会反过来被敌人的攻击击中，击败一只怪物的代价十分高昂。因此对付这类怪物的关键便是使用翻滚动作来获得一段无敌时间，并且通过这种方式快速移动到敌人的背后，便可以在避开敌人正面攻击的同时，获得较为宽松的出手空间。



▲遇到自带刚体属性的敌人时尽量翻滚到他的背后再发动攻击。

优先解决棘手的怪物

在实际战斗中，一些拥有特殊手段的敌人往往会对玩家造成不小的威胁，尤其是在同时面对一大群敌人时，往往会感到分身乏术，很容易就会被这些敌人的特殊攻击手段击中。这些棘手的家伙主要包括法师、陀螺、死神、史莱姆等射程较远以及能力特殊的怪物，在战斗开始后，玩家应当优先解决这些在接下来的战斗中会对自己产生较大威胁的敌人，考虑到干掉这些家伙的难度，使用远程攻击手段或者一

TIPS | 本作的敌人之间是有互相伤害的设定的，在战斗中可以充分利用这一点使它们互相残杀。

些特殊玩具无疑是一个更加稳妥和高效的选择。

远程攻击玩具主要是激光戒指、还叫黑胶唱片飞盘和弓箭，激光戒指和黑胶唱片飞盘都是攻略魂锚地牢的必要道具，因此入手时间较早，激光戒指的指向较为精确，对敌伤害很高，但缺点也较为明显，无法手动控制方向；黑胶唱片飞盘飞出去后能够自动收回，飞行途中碰到可以拾取的道具还能将其一并带回给玩家；弓箭可以从宝箱中随机开出来，同时小镇商店里也有售卖，射程较长并且可以手动控制方向，缺点是射速较低。远程攻击在对付法师类、陀螺类以及史莱姆类的敌人有巨大的优势，基本上打中便可以做到秒杀，除此之外，还可以用来对付死后会爆炸的敌人。

特殊玩具推荐英雄套装和高尔夫球杆，其中这两个玩具的目的都是让敌人陷入眩晕状态，在眩晕状态下的敌人无法进行行动，并且防御也会下降许多。其中变身适用于对付一大群聚集在一起的敌人，往往能够让它们同时陷入眩晕状态，而高尔夫球杆的使用则需要一点技巧，只有将敌人打向附近的岩石或者墙壁才能令其眩晕，对外部环境的要求较高。

皇冠怪

皇冠怪的标志是 HP 槽旁有个金色的小皇冠，这种怪物的能力和普通怪没有区别，但只要被击中便会掉落金币或者神域碎片，击杀它的综合收益要远高于普通怪。皇冠怪一旦被击杀，皇冠便会传到区域内的另一只普通怪身上并使其成为新的皇冠怪，直到整个区域的怪物都被玩家击杀为止。鉴于皇冠怪的这个特性和收益，玩家在战斗时应尽可能优先解决皇冠怪，将其击杀后跟随皇冠的轨迹再次找到并干掉另一只继任的皇冠怪，如此便能获得最大的金币收益。



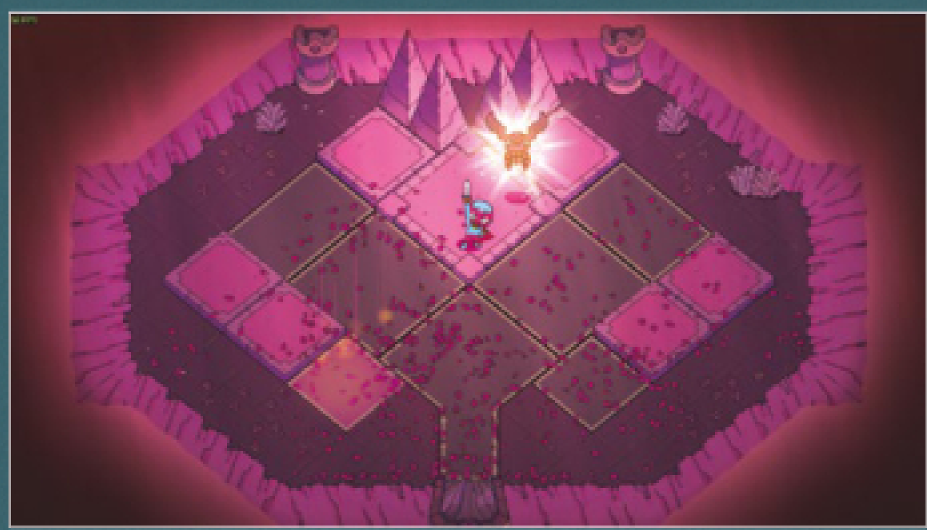
地牢专属怪物

在探索地牢后者解决地牢中的谜题时，玩家会遇到一些只在地牢出现的怪物的干扰，它们本身并不具有攻击力，但往往会利用地牢的特性和机关来对玩家造成伤害。其中最为典型的便是传送猫和开关机器人。传送猫会不断穿梭于红、蓝两界，趁玩家不注意时钻出来朝玩家投掷炸弹，普通攻击对于灵体化的传送猫没有太大的效果，对付它的最好办法是通过切换地牢内的红蓝开关使传送猫卡在传送门中，如此便可以攻击到它实体化的上半身。

开关机器人在任何情况下都是无敌的，无法被玩家消灭，但同时它也没有任何主动攻击能力。开关机器人对玩家的最大威胁是会频繁切换地牢的红蓝模式，如果在切换成红色模式时，玩家还站在蓝色模式才有的台阶上，便会因为坠落而受伤。除此之外，红蓝模式的频繁切换也会对玩家的解谜造成一定的困扰。不过当开关机器人出现在附近后，玩家可以通过向它发起攻击来让它暂时隐身一段时间，在这段时间内快速进行解谜即可。

墨魔作战攻略

在每个周目的约定之日来到墨魔塔的最高层便能和墨魔战斗。一开始墨魔处于绝对防御状态，玩家无法对其造成伤害，只有在摧毁两块菱形的防御水晶后才能打破她的防御。在画面下方的两侧有两块菱形感应地板，玩家只要站上去便能开始充能，充能完毕后防御水晶才会出现。在充能的过程中，墨魔会放出各种招式攻击玩家，注意小心躲避。墨魔的攻击招式主要有 3 种：一种是召唤几根从天而降的柱状水晶，另一种从地下召唤水晶刺，最后一种是召唤杂兵前来帮忙。不管是柱状水晶还是从地下冒出的水晶刺，在出现之前都会有椭圆形发光洞口作为提示，玩家看到后只需提前进行走位躲避即可，但一旦触碰到墨魔召唤出来的水晶，玩家不仅会受到伤害，而且还会累积大量的以太效果，稍有不慎便会形成以太结晶化，很容易被秒杀。此外在走位的过程中还要注意不要碰到地面的魔法阵，否则在魔法阵中将会变回普通人，丧失大部分机动能力。



充能完毕并打破防御水晶后，墨魔便会进入一段虚弱状态，趁此机会全力输出吧，正常情况下在墨魔的虚弱状态结束之前能够打出 10000+ 的伤害。而待虚弱状态结束后，墨魔又会进入绝对防御状态，但招式不会有太大的变化，继续按照上述的流程战斗即可。

地牢

地牢类似游戏中的副本，设有不大不小的谜题，只有当谜题全部被解开，玩家可以获得宝箱作为奖励。由于在地牢内时游戏时间不会流逝，因此寻找并攻略一个个地牢是游戏中一个十分有效的刷等级、金币和道具的方式。

游戏中的地牢分为三种，一种是在野外随机生成的地牢，不设置谜题或者谜题设置较为简单；另一种是普酷为你制定的 4 个地牢迷宫，其中的 2 个地牢能够得到传奇玩具，另外 2 个则能够找到并摧毁墨魔的魂锚；最后一种地牢是墨魔塔，共分为 6 层，谜题的设置和难度和其他类型的迷宫都有很大的不同，揭开所有谜题后便能来到最顶层，和墨魔展开最终对决。

地牢规则

大部分地牢都有一些随机产生的规则，这些规则有的对玩家有利，有的则会限制玩家的某种能力，以下是笔者目前收集到的本作地牢规则一览。

地牢规则一览

名称	效果
元素减免	所有元素均失效
白纸一张	所有玩具升级均失效
神枪手	投掷物伤害增加
元素增加	各元素效果增加
火焰增加	火焰效果提升
动真格的	玩具威力提升
以太增加	以太效果提升
强力球	翻滚消耗玩具能量

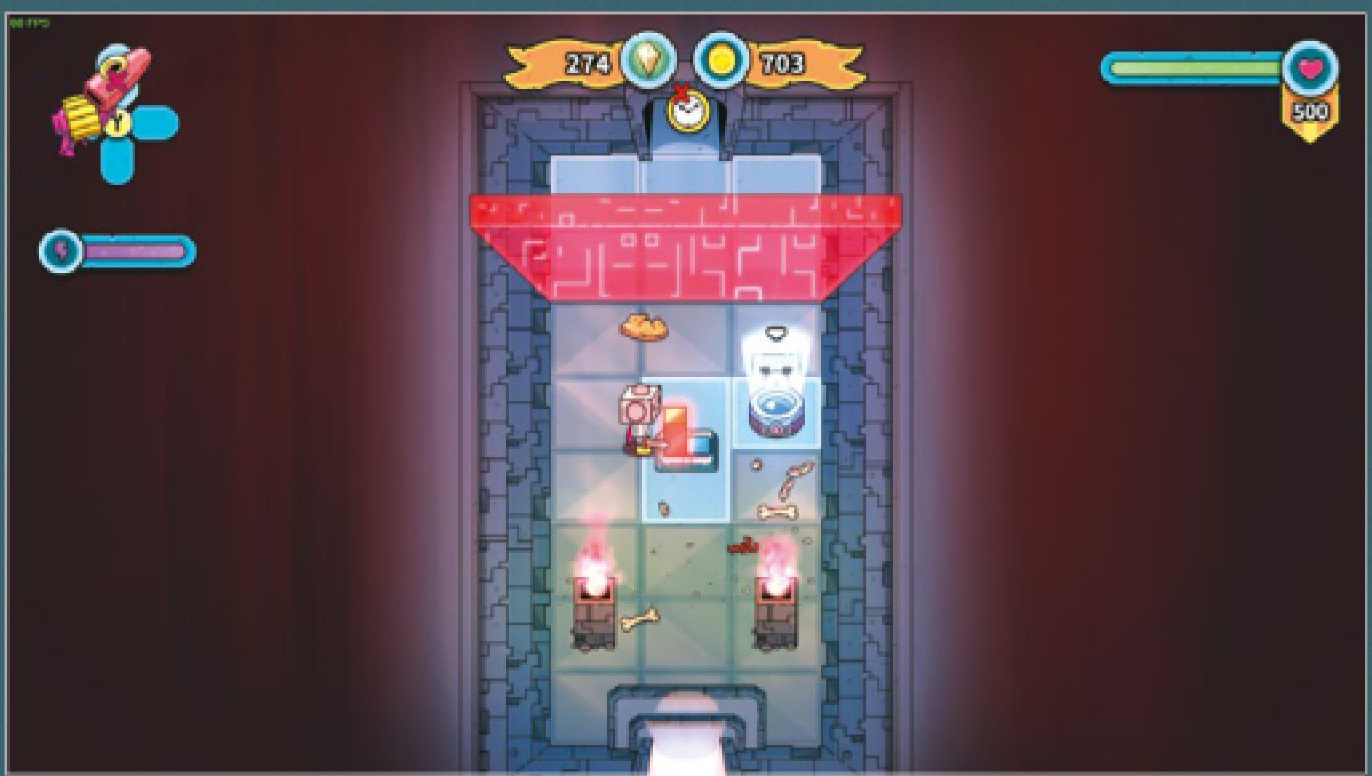
TIPS | 遇到规则为“撑得慌”的地牢时，记得多带上自动回血的贴纸，将回复能力提升至最高。

名称	效果
练习赛	所有物理攻击伤害均减半
以太减半	以太效果降低
不粘锅	所有贴纸无效
超频	玩具消耗更多玩具能量
火焰归零	火焰元素无效
火焰减半	火焰效果降低
玩玩而已	玩具威力降低
训练日	经验值减半
撑得慌	生命会回复，但不可食用食物
锋利剑刃	剑的攻击力翻倍
地滚球	翻滚时会受伤
插电式	玩具能量恢复加快
附骨之蛆	受伤时同时消耗玩具能量
毒素增加	毒素效果提升
军士	敌人能力提升
格斗家	所有物理攻击伤害均增加
斗鸡眼	投掷物伤害减半
废旧电池	玩具能量不会恢复
医疗官	所有敌人都会恢复生命
毒素减半	毒素效果降低
真枪实弹	经验值翻倍
毒素归零	毒素无效
头球犯规	不可翻滚
泡沫剑刃	剑的攻击力减半
阴雨天	毒药残留时间更长
拉撒路	再次进入房间时所有敌人都会复活
哑弹专家	炸弹伤害减半
爆炸人	所有敌人被击败时都会爆炸
爆破专家	炸弹伤害增加
聚能环	玩具消耗更少玩具能量

常见机关

红蓝模式

此类型的迷宫有红色和蓝色两种模式，每种模式下的敌人、环境布局都有所区别，通过触发开关可以完成两种模式之间的切换，玩家需要在两种模式之间找到一条越过障碍，通向下一个房间的路线。此外，使用弓箭或者激光戒指还可以在远离开关的情况下触发开关，这在解谜中经常使用。



高尔夫球模式

这种类型的地牢一般都是魂锚地牢，玩家需要使用传奇玩具高尔夫球杆才能顺利通过。通过使用高尔夫球杆击打能量球的方式，使后者移动到一块由小格子构成的感应地面上，将格子全部触发后，便可以打开前往下一个房间的道路。

唱片机

需要玩家对准唱片机使用传奇玩具黑胶唱片飞盘，一旦唱片进入唱片机，就会激活门的开关。



拉杆

一般出现在紧闭的门旁，玩家只需对准拉杆按住 × 键，然后向后退即可将拉动拉杆，将拉杆拉到极限后便可以打开附近的门。



能量水晶



常见解谜道具，将其放在底座上即可完成激活，解开地牢中的一些禁制。

紫水晶

常见于墨魔塔的第 2、3、4 层，玩家每击杀一名敌人后便会掉落一块紫水晶，后者会在一定时间内自动碎裂，玩家需要赶在紫水晶碎裂之前将其放到附近的底座上为整个装置充能，玩家需要尽可能多地收集紫水晶，直到底座充能完毕后，才会打开关闭的通道。

感应地板

感应地板常见于墨魔塔的第 5 层，当其处于激活状态时会发出紫色的光，这时只要站在上面便能持续为其充能。充能的进度在地板上会以长方形的格子显示出来，只有当充能完毕后才能解开禁制。

TIPS | 小窍门：当玩家死亡后，立即强退游戏，再重新进入，便能回到死亡前的状态，不必承受过高的死亡惩罚。

折射水晶

在一些地牢中会出现发射激光的装置，附近大多会有几个折射水晶，折射水晶的作用是将激光进行折射，按照玩家想要的路径抵达预计位置。要注意的是，触碰激光会对玩家产生伤害，在移动折射水晶时要注意避免解除到激光。



奖杯说明

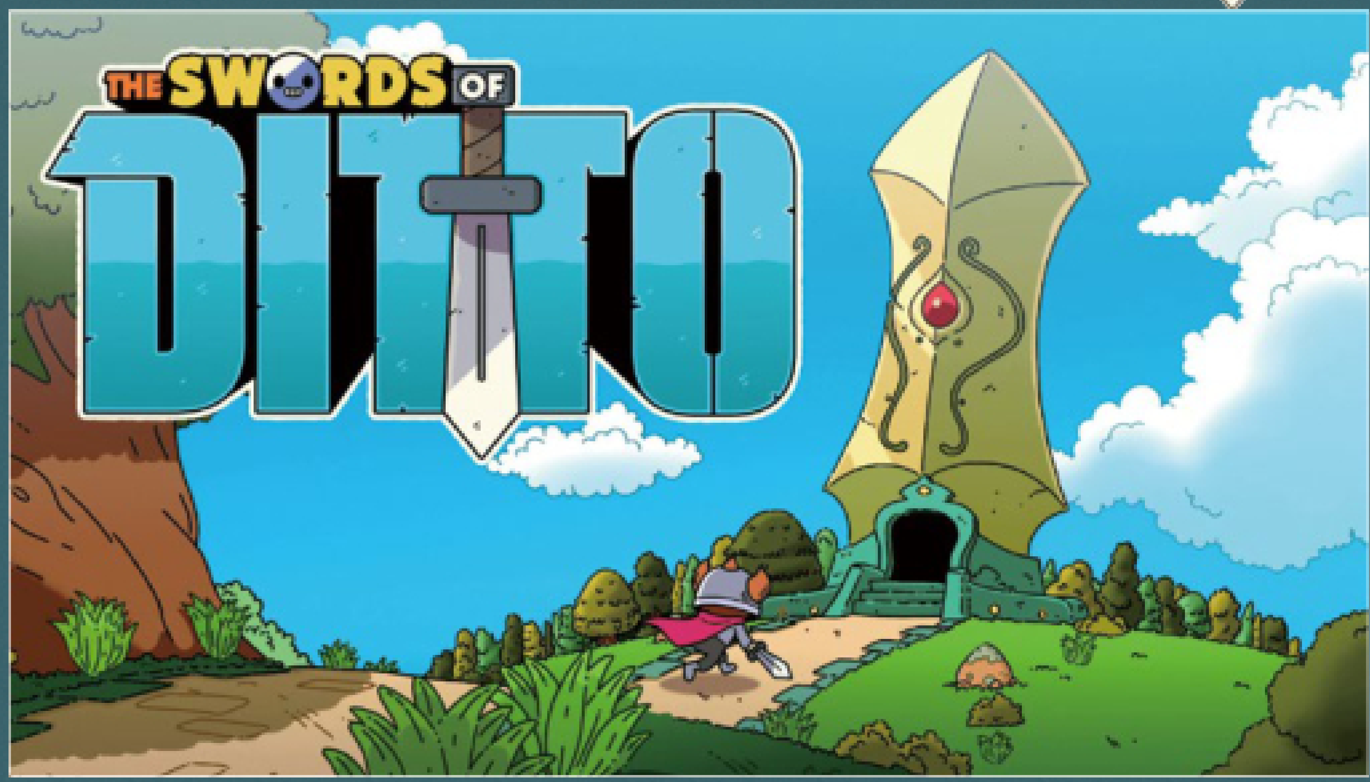
奖杯综述

本作的奖杯总体来说难度中等，大部分有难度的奖杯都和收集有关，由于本作是一款 Rougelike 类游戏，地图和要素的随机性较高，因此许多收集就有点碰运气的感觉，不过好在大部分收集都不需要玩家在一周目内完成，并且例如传奇玩具、限量版贴纸的部分收集还可以在商店中直接进行购买，因此一般来说最多打 5 个周目，同时在游戏过程中多注意探索全图的地牢等设施，30 小时以内拿到白金奖杯并不难。

奖杯列表

奖杯名称	杯种	解锁条件
All The Trophies	白金	取得此奖杯外的所有奖杯
Pay Respects	铜	来到迪托之剑的坟墓
Play Time	铜	找到一个传奇玩具
One Anchor Down	银	摧毁墨魔的一个魂锚
Let's Get Stickin	铜	装备一张贴纸
Anchors Awrigh!	银	在一个周目中摧毁墨魔所有的魂锚
Defeat Mormo	金	首次击败墨魔
A Change in Fortune	银	使用8枚女神硬币激活机缘女神的祭坛
First Grading	金	成功挑战一个道场
Swapsies	银	在小镇中和NPC交换一张贴纸
Really Crate	铜	打开一个小木箱
Play Another Day	银	在机缘女神的祭坛处让时间倒流24小时
Collector	银	装备一张限量版贴纸
Sticker Connoisseur	银	从老章那里换来一张限量版贴纸
Thanks for Offering	银	完成献祭
Collect the Set	银	装备12张限量版贴纸

TIPS | 若在翻滚时撞到大树，便会从树枝上落下许多金币。



奖杯名称	杯种	解锁条件
Bombastic	金	在企鹅小屋中将炸弹携带量升至最高
Iron Sword	金	在不摧毁任一魂锚状态下击败墨魔
Toy Master	金	找齐所有传奇玩具
Log Finder General	金	集齐所有迪托历史档案
Fate Unlocked	金	打破迪托的诅咒

重难点奖杯说明

Collect the Set

奖杯要求玩家装备 12 张限量版贴纸，限量版贴纸除了能够在宝箱中得到以外，最稳定的来源还是在章鱼小屋中找到 NPC 老章，使用三张普通版贴纸进行合成。同时玩家还应注意提升等级，以解锁装备 12 张贴纸的装备栏。

Fate Unlocked

要完成这个奖杯，最少需要连续通关 5 次（中间不能死亡），玩家每次击杀墨魔后便能获得一个小雕像，在新周目中前往献祭石阵将这个小雕像献祭后便能解锁额外的隐藏剧情，而只有连续将 5 个小雕像全部献祭后才能解锁全部的隐藏剧情。在最后的隐藏剧情中将“天命之神”击败后便可获得此奖杯。



▲击败墨魔后机缘女神所说的话提示已经很明显了。





游戏版本：1.01
通关时间：15小时
白金/全成就时间：暂时无法达成

文 余烬 美编 咕噜

PS4	XOne	NS

猫头鹰男孩		D-Pad	
OWLBOY		动作冒险	中文版
2018年2月13日	本地1人	无对应周边	
售价为24.99美元			

※Steam版发售日为2016年11月2日

在UCG437期中，我们在“编辑非常荐”部分介绍了《猫头鹰男孩》的开发史以及游戏的基本系统。如今这部作品于4月10日再次登录了PS4和XOne平台，我们有必要再对本作的流程和收集部分进行介绍。虽然PS4和XOne版本为本作追加了奖杯/成就，但由于某个奖杯/成就存在BUG，本作截止1.01版本还无法达成白金/全成就。不过游戏本身的素质不错，还是值得大家游玩的。

流程指引

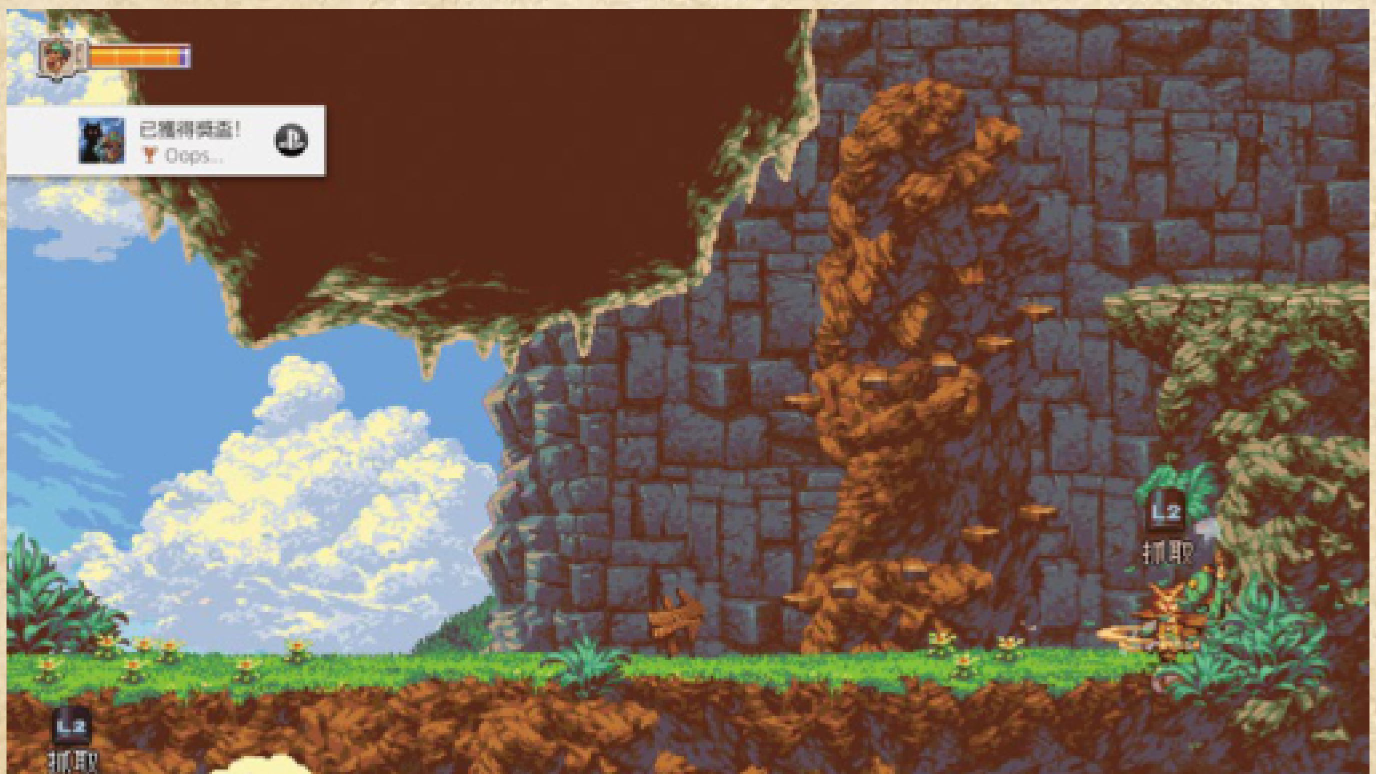
Vellie

●剧情之后便可以在Vellie中进行收集和对话。在熟悉飞行进行收集的同时，可在Vellie中多转一会，通过与NPC的对话可以更深入地了解主人公Otus。

●进入场景左上方的缺口后来到深处发生剧情，之后能够抓取Geddy进行飞行和射击。

●来到场景中大炮的下方发生剧情。跟随捣蛋鬼的黑影一路向下，出现了拦路的木箱障碍物后需要运用Geddy的手枪射击将之摧毁。继续向下，进入场景左下角的洞穴中。

◆在进入洞穴前就可以解锁不少非剧情类的奖杯/成就：Hot Spring Mastery、Music Master、Bad Boy、Oops..、Good Boy（非常容易错过）。



Vellie洞穴

●进入洞穴后，将Geddy丢在上方平台的按钮上，下方的石门将会打开。之后抓取Geddy继续前进。

●出现石头和蛛网组成的障碍物，从上方平台抓取岩石块，将岩石块投向该障碍物能将之破坏，从而继续追随捣蛋鬼。

●发生剧情后和Geddy分开，往前走出现需要站在上面进行旋转的螺丝机关，将螺丝机关转到底部后石门打开。

●到达有刺的场景后，使用旋转攻击击败尽头的蝙蝠敌人可将旁边的石门打开。进门往下走，将左侧的三个螺母的菱形图案转向正面后右侧的石门打开。

●通过Geddy手枪的射击能破坏接下来场景中的树枝障碍物，从而继续前进。

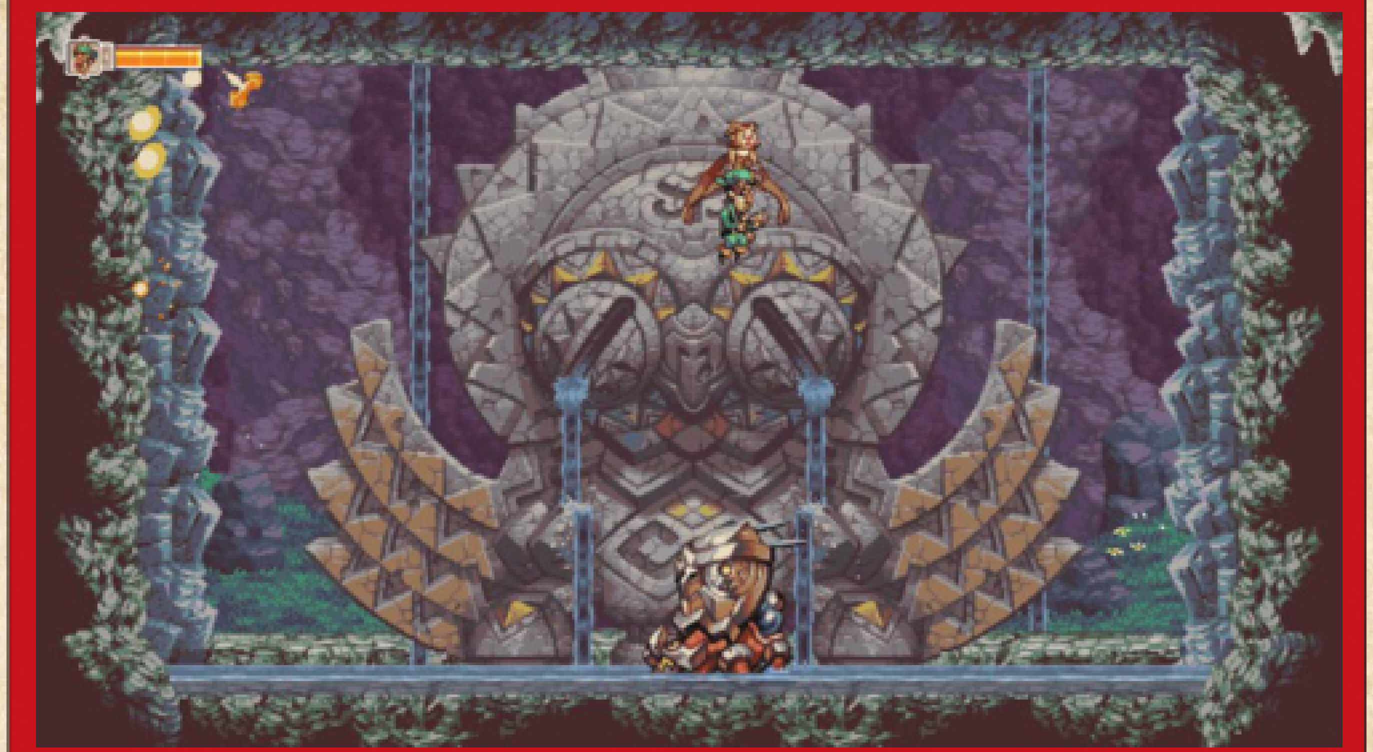
●再次看见捣蛋鬼后，将Geddy放在上方按钮上打开下方的石门。进入石门后抓取场景中的铁砣并将之放到Geddy所站的按钮上，从而让Otus和Geddy都能通过石门。继续向前遭遇BOSS战。



© D-Pad Studio

BOSS

BOSS 会一边缓慢移动，一边通过眼睛发射出子弹。无论是 BOSS 的移动速度还是弹速都非常缓慢，相当好躲。Geddy 的子弹无法对 BOSS 造成直接的伤害，需要先利用 Otus 的旋转攻击将 BOSS 的铁面罩击落之后，Geddy 的子弹才能对 BOSS 的本体进行攻击。对本体造成足够的伤害后，BOSS 会进入第二阶段，此时 BOSS 会腾空而起，并在空中缓慢地飞行。重复上一阶段的攻击模式，即可顺利击败 BOSS。



●抓取 BOSS 留下的铁面罩并投向石头障碍物，可来到洞穴深处。

●剧情后 Otus 和 Geddy 被蛛网困住，持续摇动左摇杆即可脱困。之后通过旋转攻击击打 Geddy 帮助他脱困。

●剧情后获得“奇怪的装置”，能够远程将同伴传送到 Otus 的身边。

●运用 Geddy 的子弹击碎木箱障碍物。来到下方后，先将 Geddy 放在按钮上，Otus 进入石门后将 Geddy 传送到自己身边，即可继续前进，从而从洞穴中逃出。

离开Vellie



●在躲避海盗船灯光的同时，向右上方场景的实验室前进。剧情过后即可离开 Vellie 并到达 Tropos。

●到达 Tropos 后可以先探索一番，将场景中的硬币进行收集。Tropos 可以算是不少场景的中间场景，目前只能从左上角来到猫头鹰神殿入口。

猫头鹰神殿入口



●进入该场景后，前行一段距离即可遇见 Buccanary 的店员。跟随它往右侧走到深处即可发现第一名店员。

●继续往前走，发生剧情后进入猫头鹰神殿。

猫头鹰神殿

●神殿中会出现一种石柱障碍物，使用 Otus 的旋转攻击或 Geddy 的子弹都可将之破坏。

●进入到内部场景后，会出现一种受到撞击后会爆炸的石头。将这些爆炸石投向墙壁凹处的石块可将之炸毁。从而按下按钮继续前进。

●来到新场景后，抓取其中那朵可降下水的云，将之搬运到左下角水井机关的上方，按下对应按键或站在上方挤压云朵，可让水井充满水从而打开右侧的石门。

●来到光线阴暗的场景后，走到深处会强制被关在房间中战斗。多运用 Otus 的旋转攻击将敌人击晕后配合 Geddy 的子弹进行射击是个行之有效的战术。

●来到下一场景后，依然需要搬运云朵并往水井机关中注水，在搬运的途中注意移动的刺球并躲避。

●走过瀑布到达下一场景，这里的墙上有不少气孔，贸然搬运云朵靠近这些气孔只会让云朵被吸入其中。正确的处理方法为，先飞到左上方将墙上不断抖动的瓦片抓取，将该瓦片堵在沿途的气孔上，多次进行该操作后能将云朵搬运到右上方的水井机关位置。注意最后一个气孔位于天花板上，使用投掷的方法才能将瓦片扣在气孔上。

●穿过瀑布来到新的场景后，会遇见一种趴在墙壁上喷火的壁虎敌人，使用云朵向这类敌人喷水能直接将之石化。

●来到有很多紫色藤蔓的场景，会在尽头墙壁上发现一个紫色的果实。这里需要抓取场景中的壶并接满水，之后将水泼向紫色果实即可打开上方的道路。

●进入漆黑的洞穴中会遇见地精，需要在躲避地精的同时通过跳跃往上方前行。注意不要在地精附近展翅飞行，这样会被地精发现并引起大规模的攻击。

●离开洞穴来到外部场景，先将右侧有刺场景里的瓦片搬运到该场景的入口处，并盖在入口处的气孔上。之后从瓦片原本位置左侧的墙壁上取开堵住气孔的另一枚瓦片，从而让云朵从气孔中冒出。将云朵放到地面尖刺的上方，按下上方的按钮让炸弹石落在云朵上。运用炸弹石炸毁右上角的石块，再用瓦片将气孔盖住后，从而能将云朵搬运到水井机关上方。注水后左方场景中的瀑布消失。

●从原本瀑布位置左上方的通道来到深处后进入 BOSS 战。



BOSS

第一阶段时，BOSS 会一边飞行一边发射火焰散弹，在躲避的同时朝 BOSS 射击即可将之击败。第二阶段，BOSS 进入海盗船中，控制炮塔向角色发射炮弹。引诱炮弹攻击上方的石块后，即可将 BOSS 从海盗船中赶出来。此时，BOSS 会重复第一阶段的攻击模式，不过火焰散弹的数量从三枚增加到了五枚。之后两个阶段和第二阶段模式相同，但炮塔和 BOSS 的攻击强度会进一步提升。如法炮制并注意躲避炮塔和 BOSS 的攻击，即可获得胜利。

●击败 BOSS 后追随 Alphonse 往深处走，到达有紫色藤蔓的场景后发生剧情，Alphonse 正式加入队伍。运用 Alphonse 的霰弹枪射出的火焰弹可摧毁紫色藤蔓，从而继续前进。

●将 Alphonse 放在下方场景的按钮上，右上侧的石门打开。

●破坏紫色藤蔓从瀑布位置往左侧走，一路向前会被巨型的机械青蛙追赶。此时只需向右侧出口狂奔即可，注意沿途会有石柱和紫色藤蔓进行阻碍，也有一段在瀑布下跳跃前进的路程。到达终点后往上方一路飞即可来到Advent。



Advent袭击

●剧情过后被困在学校中，将Alphonse传送到身边后发生剧情，从而离开房间。

●来到外面后在躲避巡逻守卫视线的同时往前进，注意运用木箱进行隐藏。如果不幸被守卫发现，建议直接进入系统菜单选择“从上一个存档点读取”。有不少场景需要射击带有降落伞的炸弹，从而炸毁铁箱继续前进。

●触发解救人质的剧情后，需要借助草丛隐藏来躲开探照灯继续前行。来到人质被关押的铁笼前，运用射击摧毁铁门救出瘸腿人质Anne。

●抓取Anne往回走，沿途的守卫可利用Anne的重击直接将其击晕。在岔路口向右行，运用Anne的重击能将带有降落伞的炸弹踢向铁箱并引爆，从而打开新的通路。

●接下来的一段路程会有不少飞射而来的炮弹，运用Anne的重击同样能将这些炮弹踢开。

●来到深处运用重击摧毁铁门救出人质Bonanza。继续向前，来到深处的场景后会强制进行战斗，运用重击将敌人踢向右侧的墙壁，几个回合后墙壁被破坏从而能够继续前进。

●在Bonanza的帮助下路障被炸毁，向右侧前行来到深处后遭遇强制战斗。敌人是一架会不断发射出带有降落伞炸弹的直升飞机，需要引诱或射击这些炸弹使之在直升飞机周围爆炸，从而对其造成伤害。直升飞机血量越低，同时发射出的炸弹数量则越多。

●继续向前，来到有直升飞机巡逻的场景后，需要按下场景中的圆柱机关后才能打开铁门继续前进。

●来到入口被封锁的场景后，故意被场景中的探照灯照到，将炸弹敌人击打到右侧的铁箱处引爆从而继续前行。往前走几个场景再次强制战斗，敌人同样是一架直升飞机，不过攻击方式变为了发射出有跟踪效果的导弹。在躲开这些穷追不舍的导弹的同时，引诱这些导弹炸向直升飞机，几个回合后即可将之击败。

●一段剧情后，Otus需要在躲避直射而来的飞弹的同时向着海盗船下方的入口前进。飞弹是没有办法靠闪避躲开的，需要通过合适的站位让红外线指向沿途的岩石，从而让之后的飞弹直接射向岩石。来到炮台位置，从右侧的缺口可进入海盗船内部。

●剧情过后需要逃出海盗船内部，注意躲避气孔中喷出的火柱即可。之后会进行大段剧情。



Advent之后的Vellie

●分别前往左侧和右下侧场景发生剧情，之后往下回到Otus的家中。

●离开Vellie并来到Tropos后一路往上飞，运用Alphonse的火焰霰弹枪破坏上方的藤蔓后来到Strato区域。继续向上碰到神秘人后发生剧情，运用旋转攻击破坏铁链后进入漂浮大陆。

漂浮大陆丛林

●运用Alphonse的火焰霰弹枪点燃门前的火柱从而使大门打开。接下来的路程需要摸黑前进，吃掉洞窟中发光的果实可以让Otus身体发光一段时间。来到出口点燃火柱后周围被点亮。

●场景中的硬币圈处可能有从墙壁中伸出头来的敌人，不要贸然去获取硬币圈。

●烧毁场景右上角小道尽头的草丛，能发现草丛下的按钮。将Alphonse放在该按钮上可打开左侧的门。

●发生剧情后一路向前，又来到一片漆黑的场景。注意，当Otus处于黑暗中时会持续受到蝙蝠的攻击而受到伤害，因此向着光虫的位置走，并点燃沿途的火炬。

●到达有马蜂敌人的场景后，向着左上侧前行。吃掉果实后继续摸黑前进。点燃途中的火柱后强制进行战斗。

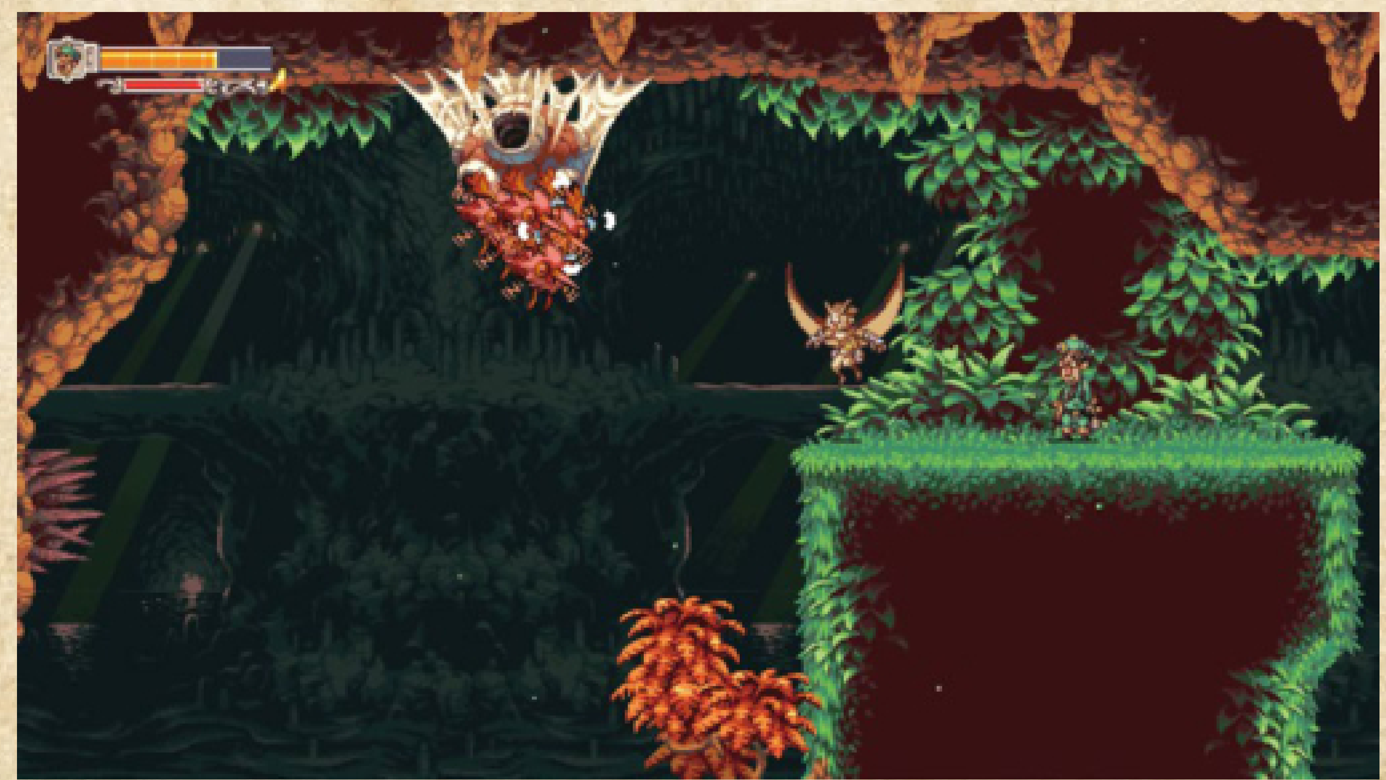
●胜利后向上方飞，点燃火柱后出现油灯生物。抓取油灯生物再投掷向石块将之炸毁。

●石块摧毁后别急着前进，再次点燃火柱放出油灯生物，借助油灯生物的光照向着黑暗的深处前行。

●离开黑暗的洞窟来到新的场景后，点燃左上方的火柱将油灯生物放出，利用油灯生物炸毁左下侧的石块后继续前进。

●来到有猫头像壁画背景的三岔口场景后，先来到左方场景利用油灯生物破坏场景中的石块往深处继续走。





TIPS 在主菜单“物品”分页按下R2/RT/ZR键可查看当前剧情流程的目标。

●再次遇到捣蛋鬼后，抓取上方场景中的油灯生物破坏右侧的石块。之后再次利用油灯生物炸毁石块并继续前进即可回到三岔口场景。

●由于通路被打开，可抓取油灯生物炸毁三岔口场景右侧的石块，从而来到右方场景。右方场景中会遇到两个投掷马蜂窝的毛怪，如果没有先将毛怪解决，会发现马蜂敌人越来越多。因此优先解决这两个毛怪，能解除不少麻烦。

●来到右侧最深处，将天花板石球旁边的蛛网破坏后，石球滚落砸碎下方的石块从而打开通路。注意石球往下滚的过程中是有伤害判定的，需要及时躲开。

●来到有猫头鹰壁画的场景，需要点燃左右两边的火柱机关，待两个火柱机关归位前抓住杠杆顺时钟方向转动。在规定时间内将杠杆转动到尽头后，之前三岔口场景的猫头鹰壁画便会出现杠杆机关。

●从新出现的下方通路前进，需要一边前行一边点燃火柱，并抓取油灯生物作为光源。Otus 一旦置身于黑暗中便会遭到吸血虫的攻击。来到下方场景后要借助发光果实让 Otus 发光来驱逐吸血虫。借助各种光源一路向前最终回到三岔口场景。转动杠杆机关，打开下方场景中的门。

●和之前一样利用石球砸碎石块开启通路，进入到下方场景后发生剧情进入 BOSS 战。



BOSS

BOSS 会在场景中进行跳跃，还会将手臂伸长来攻击 Otus。在进行了一轮物理攻击之后，BOSS 会召唤出闪电球，闪电球的位置和行径路线有一定规律，仔细观察即可躲开。这里建议使用 Geddy 的手枪对 BOSS 头部的装置进行射击，在 BOSS 进行物理攻击时保持在版面的上方，这样能避开其不少的招数。将 BOSS 头部的装置击落后，站在该装置上一段时间即可将装置破坏，此时进入第二阶段。

第二阶段 BOSS 的物理攻击更加强力，并且会直接朝 Outs 发射闪电球。全屏的闪电球攻击依然存在，并且来回移动的次数增多。建议此时站在左侧或者右侧的角落进行躲避，当出现全屏闪电球时将注意力放中 Outs 身上并专心躲球。

当 BOSS 在场地中间进行挥手攻击时即进入了最终阶段，此时只需要引诱 BOSS 将手臂挥向左右两侧墙壁上的电流洞即可击败 BOSS。



漂浮大陆Molten

●使用与 BOSS 战斗场地中间的装置进行传送，能直接回到 Tropos。根据动画提示依次拉动机关，能将左下侧场景中的传送装置激活。再次利用该装置传送回之前的场景，此时右侧的通路被打开。

●剧情后来到祭坛场景，这里有五条岔路，是接下来的中转场景。先通过右下的通路向深处前行。这里出现一种会在竖杆上调整位置的敌人，除了用火焰霰弹枪可以对其造成伤害外，直接使用旋转攻击也能直接将之消灭。

●来到大型螺钉上，让 Otus 面朝左侧并原地使用旋转攻击可使螺钉下降，降至最底部后祭坛场景上部的两条通路打开。

●回到祭坛场景后，从左上方的通路向深处走。该场景有一间布满显示器的房间，需要从场景中找到两根螺钉，并抓取这两根螺钉插进房间地面上的两个螺丝孔中。其中一根螺钉在左中侧通路尽头，另一根在右上侧通路尽头。

●将两根螺钉插入螺丝孔后，从右侧通路来到下方场景并进入 BOSS 战。



BOSS

进入战斗后不断会有长臂猿从上方冒出，被长臂猿攻击到后会被抱住并拖向下方，如果下面是岩浆的话则会和长臂猿同归于尽。在被抱住的过程中可通过连续按键来挣脱开。对付它们最好的办法便是控制 Otus 位于左上角或右上角，当敌人在天花板上攀爬并向 Otus 靠近时，算准时机进行射击，能使它们刚好掉落进下方的岩浆中并直接击杀。随着战斗的进行，长臂猿同时出现的数量会越来越多，不要慌张，依然贯彻之前的战术，龟缩在左上角或右上角算准时机进行攻击。如果有部分长臂猿幸免，建议立刻飞到中间，在躲避长臂猿跳跃攻击的同时进行射击。

●跟随着硬币圈回到祭坛场景，将下方的大型螺钉旋转到底部后，岩浆会逐渐往上漫延。此时需要迅速向上方场景逃亡，注意逃亡的过程中也有不少敌人和障碍物。脱离之后发生剧情，之后进入 BOSS 战。

BOSS

在第一阶段，机械蛇 BOSS 会使用三种攻击招数。钻地攻击非常好躲，看准 BOSS 钻出的位置以及之后的行进轨迹进行躲避即可；从头部喷吐而出的大量火焰弹虽然范围很广，但可以通过 Geddy 的射击将火焰弹击毁；蓄力后的喷射火焰躲在 BOSS 身体下方或后方即可避开。因此，当 BOSS 钻出后飞到其背后射击头部即可轻松应对。



进入第二阶段，需要 Otus 抓取 BOSS 的头部进行操控并躲开沿途的障碍物。该阶段没有太多技巧，多尝试并背板即可。顺利触发剧情后战胜 BOSS。

TIPS Otus的最大生命值可最多增加至6格半。

Mesos

●剧情中会对 Twig 的钩爪进行教学，勾住前方的把手后可将 Otus 拉到把手处。来到地面上后会发现沿途的冰柱中有宝箱，将冰柱融化打开宝箱能获得硬币。一路向前，来到 Twig 的家。

●剧情后往回走，运用 Twig 的钩爪往上方前行，能来到海盗基地的门口发生剧情。之后再回到 Twig 的家中触发剧情。在剧情中选择“是”将来到通往 Tropos 的小道。在小道前行的过程中能救下一位 Buccanary 的店员。

●回到 Tropos 后，通过场景右上侧的通道能来到瀑布下方，此时使用 Twig 的钩爪勾住悬崖上的把手即可越到瀑布并继续前进。

◆在进入海盗基地之前即可收集齐游戏中的所有 Buccanary 硬币，可解锁相关的大量奖杯 / 成就。



海盗母舰

●进入海盗基地后，会遇到一种红色的炸弹敌人。运用 Twig 的钩爪将这种敌人勾住后，再投掷向铁箱障碍物，即可打开通路。

●进入到海盗母舰内部后发现正门关闭，用钩爪拉下天花板上的栅栏后，沿着天花板上的小通道摸黑前进。到达尽头发生剧情后正门即被打开。

●一进入正门便会发生强制战斗。这里其实并不需要和敌人进行战斗，直接拉下左上侧的栅栏，从天花板中的小通道前行。注意此时通道内会被注入毒气，需要优先来到左上角按下按钮解除毒气的喷吐，之后离开小通道继续前行。

●运用 Twig 的钩爪快速突进能躲开守卫的视线并快速前进，将深处的按钮拉起后能解除上方的木门，注意一段时间后会再次关闭，需快速返回并通过。如果不幸被守卫发现，场景中会不断喷吐毒气，需要在生命值耗尽前按下天花板通道中的按钮才可解除毒气。另外，虽然无法对海盗守卫直接造成攻击，但可以通过抓取木箱并向之投掷的方式将之击晕。



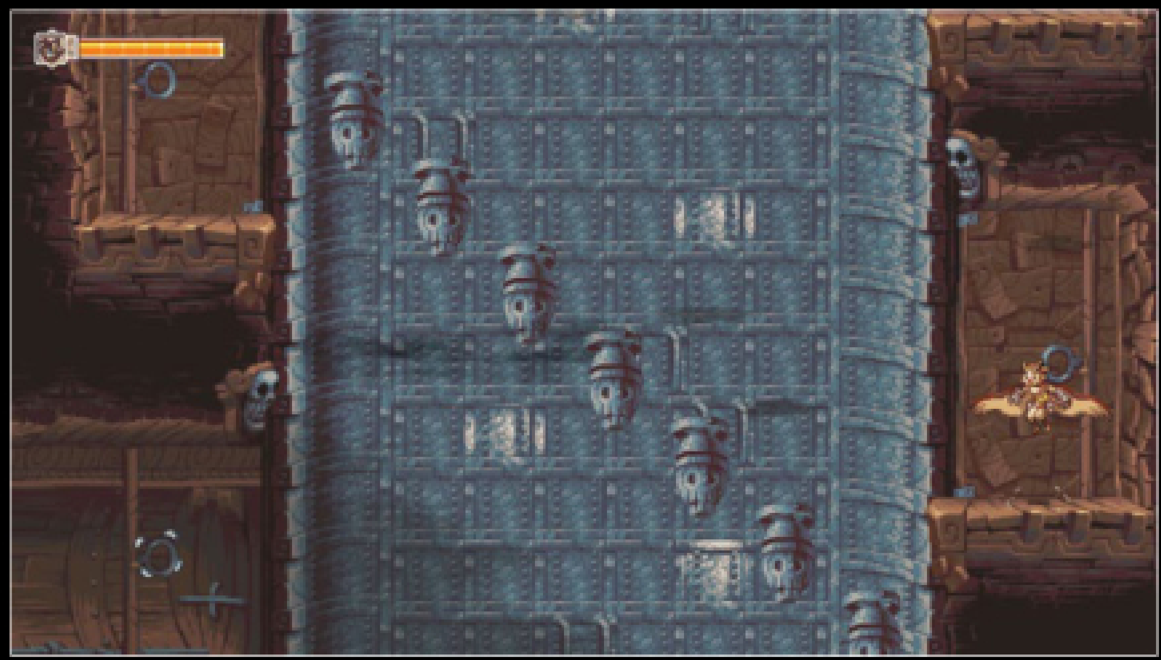
●进入第一扇木门后会发现新场景中还有木门。第二扇木门的开关位于天花板中，从栅栏后的小通道中可到达。拉起开关后迅速通过木门，注意躲避小通道中的炸弹敌人。

●接下来需要利用红色炸弹敌人摧毁铁门，如果炸弹敌人不小心爆毁，可按下天花板通道中的按钮进行重置。为了防止被敌人发现，建议先用网将敌人定住后再进行抓取。

●通过满是炸弹敌人的天花板通道后，先来到左侧击打齿轮将电梯升起，之后拉动场景中的按钮打开下方的木门。乘坐电梯快速来到下方即可通过木门。

●来到里面的场景，触碰天花板上的按钮后木门打开，利用钩爪勾住把手后进入其中。进入天花板通道中拉起其中的按钮，再快速返回栅栏口处，可通过下方的木门来到下面的场景。该场景中会不断有导弹从上方落下，需要利用钩爪勾住前方的把手快速通过。从勾住后飞向把手期间到之后数秒 Otus 会处于无敌状态，因此不用太在意导弹会对 Otus 造成伤害。

●来到导弹横向飞行的场景，同样需要利用钩爪勾住把手快速向前，注意把握时机并且动作要快，不然可能会被尾随而来的导弹直接秒杀。



●到达新场景发生剧情后，将场景中的两个炸药桶放在铁门口，运用火焰霰弹枪引爆后炸毁铁门。最左侧场景的铁块堆也需用通过炸药桶进行破坏，左右两个洞口分别前往之前到达过的两个场景。

●从左边的洞口来到下图位置，并将 Alphonse 放在按钮上，之后在木门关闭前飞过木门再穿过铁门到达新的场景。剧情之后进入 BOSS 战。



BOSS

BOSS 会在墙壁上攀爬和跳跃的同时向 Otus 丢掷飞刀，在说出一句“抓到你了！”后还会在原地蓄力之后快速冲撞 Otus。运用钩爪的灵活性和无敌时间，以及火焰霰弹枪强大的攻击力能破解 BOSS 的招数并对其进行攻击。几个回合后即可进入第二阶段。第二阶段 BOSS 的行动模式和第一阶段一样，不过丢掷飞刀的数量增加为了三把。第三阶段，BOSS 的移动速度增快，并且移动的同时会丢掷出数把飞刀。运用钩爪在场景中快速转移并躲避 BOSS 的攻击，在 BOSS 原地蓄力和冲撞攻击后的硬直时使用火焰霰弹枪对其进行攻击，成功全弹命中两枪后即可战胜 BOSS。



 TIPS “瞄准镜”可增加Geddy手枪的射程。

悬浮塔楼

●剧情之后从右上侧通路来到实验室，与助手对话选择“是”后来到外面再次与助手对话选择“是”。

●悬浮塔楼区域中无法长时间飞行，但由于重力的减少使得跳跃能更远更久。进入大门后一路左行发生剧情后追随 Solus 继续深入前进。

●来到有三个旋转圆梯的场景后，利用圆梯来到左上角按下按钮后右上角的石门打开。

●来到图书馆场景，按下左上角的按钮后进入右上角的石门。来到最右侧尽头按下按钮，左上侧的石门打开，此时前方会刮风并吹来石块阻碍 Otus 前行。在逆风向前跑的同时躲避石块，安全后前往新打开的左上侧的石门。

●穿过石门后继续向前，会来到向下移动的圆梯。站在圆梯上即可向下移动，注意圆梯会直接掉下深渊，在这之前跳上漂浮的平台。



●借助漂浮的平台一路向前，注意持续下落的圆梯是可以通过旋转攻击使之上升或保持高度的。

●剧情后需要借助漂浮的石块向上方移动，注意在石块上站立时间过长石块会碎掉，需在其碎掉前跳到其他石块上继续上行。虽然 Outs 无法飞行，但依然可以缓慢滑翔，在该处跳跃时则需要灵活运用 Otus 的滑翔来调整站位。到达指定位置后 Otus 恢复飞行的能力，此时会不断有石块和障碍物从下方冒出，需灵活躲避。之后持续上飞再沿着左上方的通道飞到尽头发生剧情。

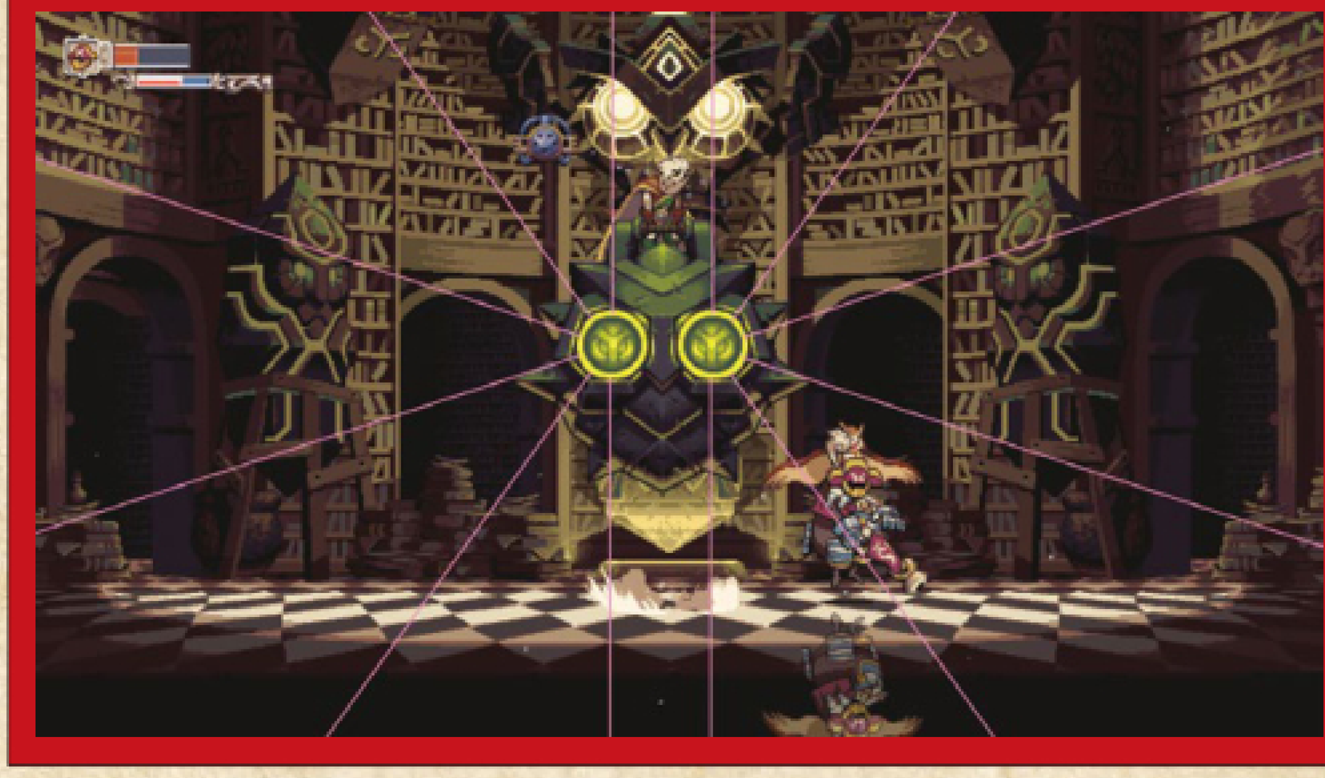
●在进入 Solus 所在的大厅前方通道中，有一个闪光的光点。与光点对话后可回到 Vellie（读档后会出现）。

●进入大厅与 Solus 发生剧情后，使用旋转攻击打断他的准备即可进入 BOSS 战。

BOSS

Solus 的招数非常丰富，带有旋风的瞬移攻击、横向冲刺攻击、覆盖整个版面的大旋风攻击、召唤石像喷射激光等等。Solus 所有的招式都可以用钩爪的无敌时间进行躲避。特别注意，Solus 周身的三圣器分别为红色、绿色和蓝色。红色圣器需要使用 Alphonse 的火焰霰弹枪对其造成伤害，绿色圣器需要使用 Geddy 爆裂枪的子弹对其造成伤害，而蓝色的圣器需要使用 Twig 的网或钩爪的冲刺对其造成伤害。将三圣器击落后再对昏迷的 Solus 进行攻击即可进入第二阶段。

第二阶段和第一阶段的模式相同，不过 Solus 的招式更加强力，使用相同的策略可将之战胜，之后进入第三阶段。第三阶段 Solus 增加了发射能量弹的招数，可以使用钩爪冲向能量弹进行反弹。其他的招数或多或少有所加强，但灵活运用钩爪的无敌时间都能进行躲避。由于三圣器和 Solus 融为一体，因此所有的攻击方式均可对 Solus 进行攻击。



●一段剧情后，需要控制 Otus 走向右侧的图腾，在规定时间内使用旋转攻击将图腾的三个部件转至应有的图案即可。

●进入黑白场景后，和各种白色的 NPC 对话即可脱离该场景并迎来最后的结局。

硬币全收集

Buccanary 硬币不仅可以在商店中解锁商品，也是游戏中重要的收集品。在主菜单“硬币”分页中能看到各个区域硬币的收集情况。当某区域的硬币收集到目标数量后，对应区域的字体会变为黄色且最后出现星号。注意，区域内总共可收集的硬币可能会多于预定收集的数量。

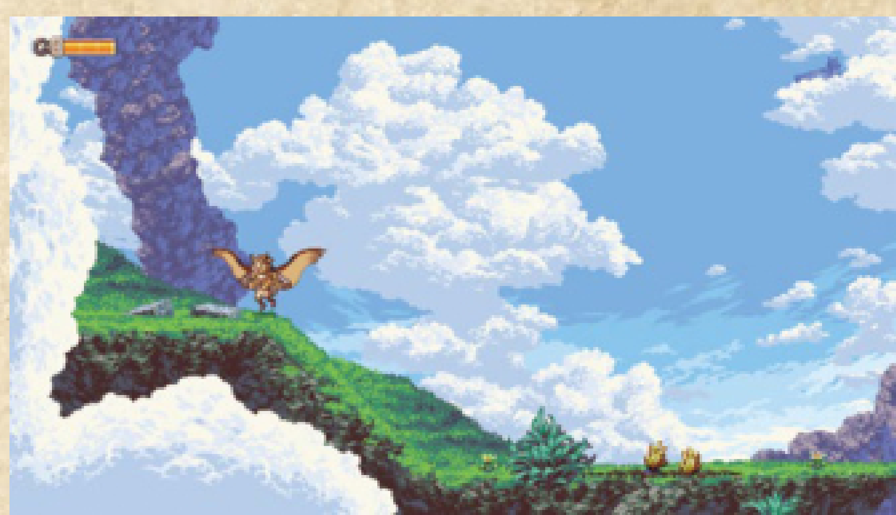
游戏中的 Buccanary 硬币会以三种形式出现：漂浮在空中的硬币圈、隐藏在石头或罐头下的硬币、宝箱中的硬币。场景中非常明显的硬币圈，下文将不再具体说明。对于各场景中石头或罐头下的硬币，以及宝箱中的硬币，下文将以图片的形式对位置进行提示。而关于部分较难发现的硬币，会以图注的方式详细说明。

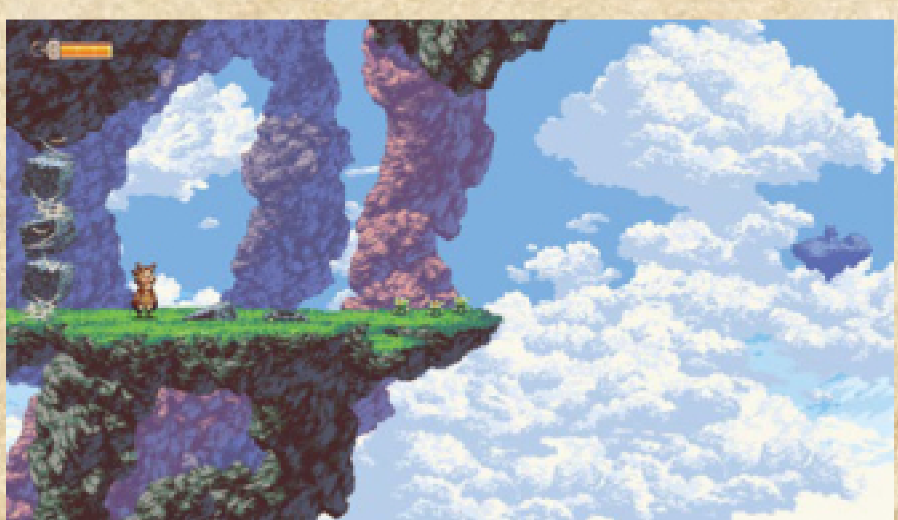
与硬币收集直接相关的奖杯 / 成就为“Treasure Seeker Grand Master”和“Treasure Seeker”，其中的“Treasure Seeker”在目前的 1.01 版本中存在 BUG 无法解锁。更详细的介绍见之后的奖杯指南对应部分。

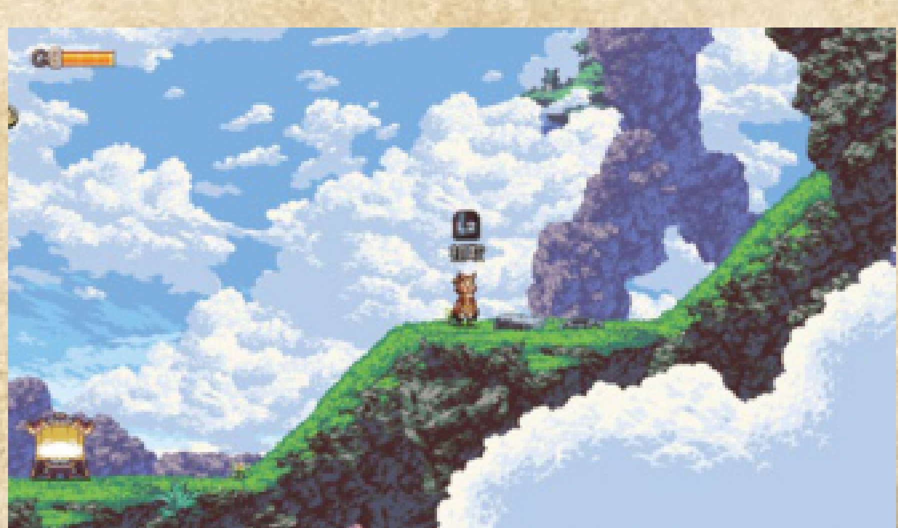


Vellie



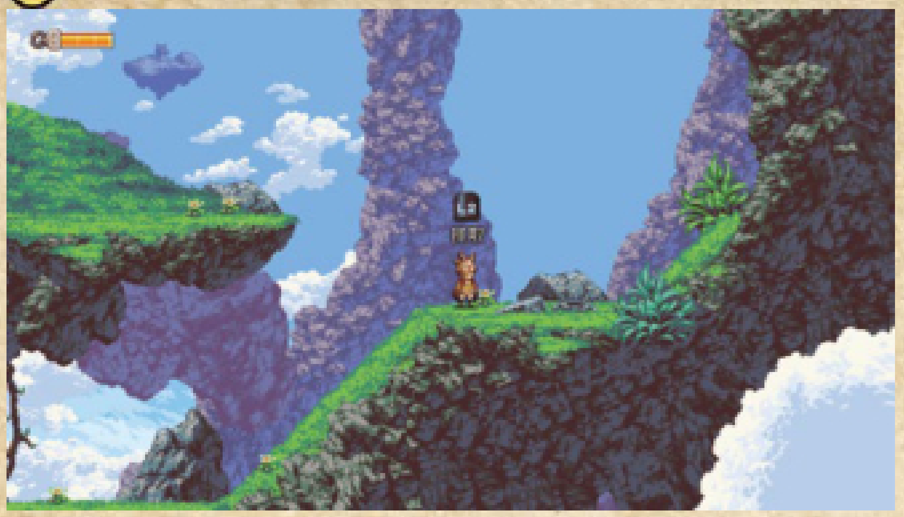


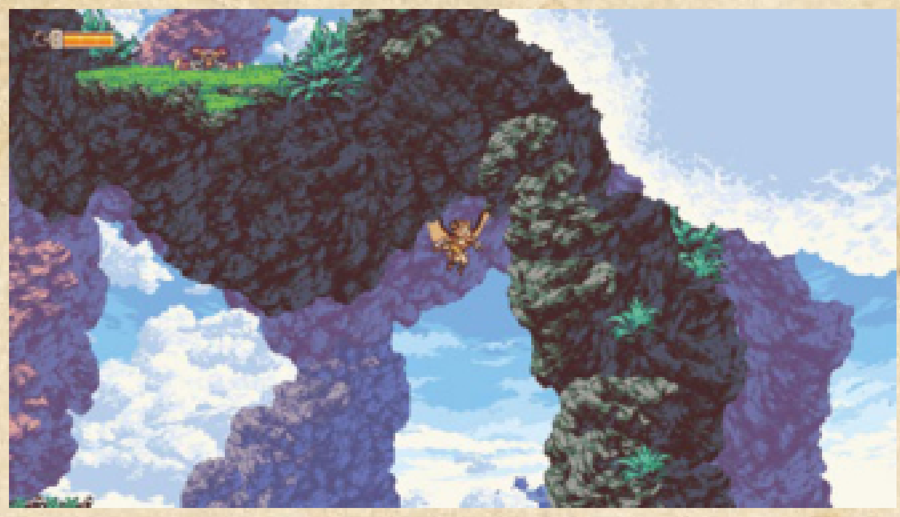






TIPS “喷火器”可增加Alphonse霰弹枪的火焰量和射程。



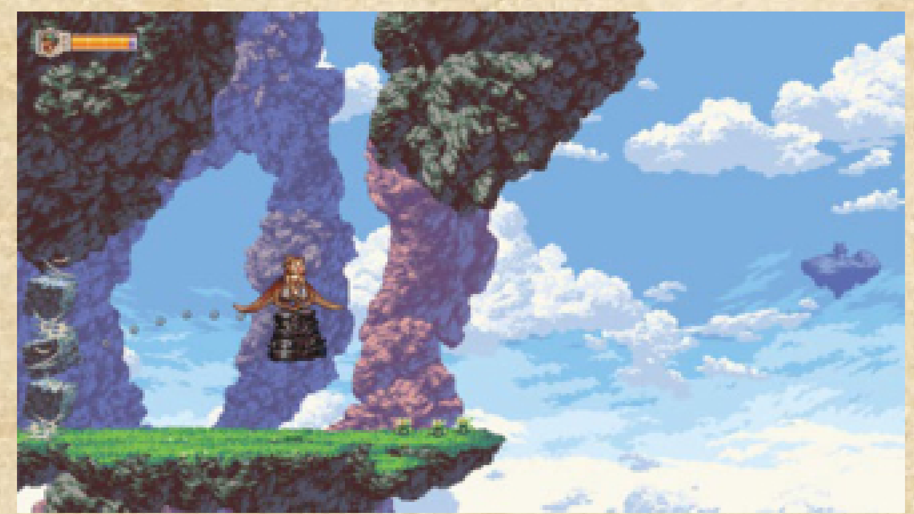


▲从如图位置往上飞可发现硬币宝箱和硬币圈。



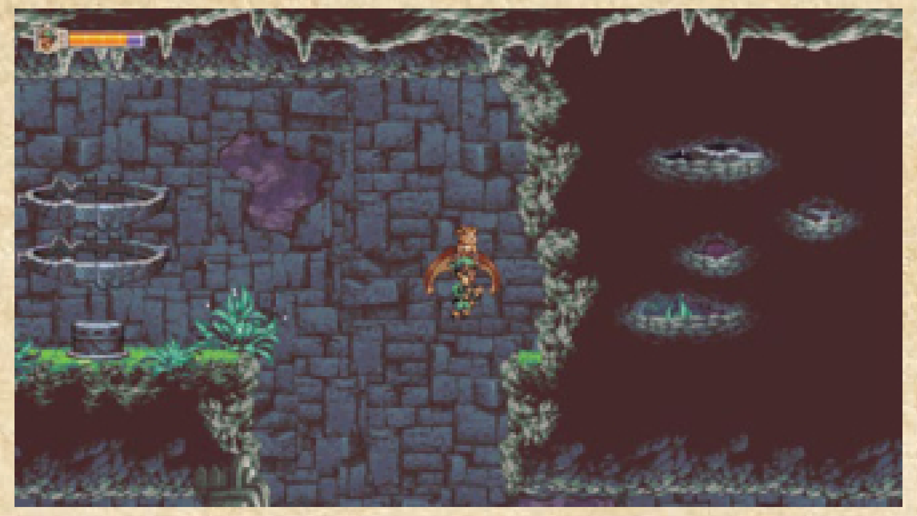




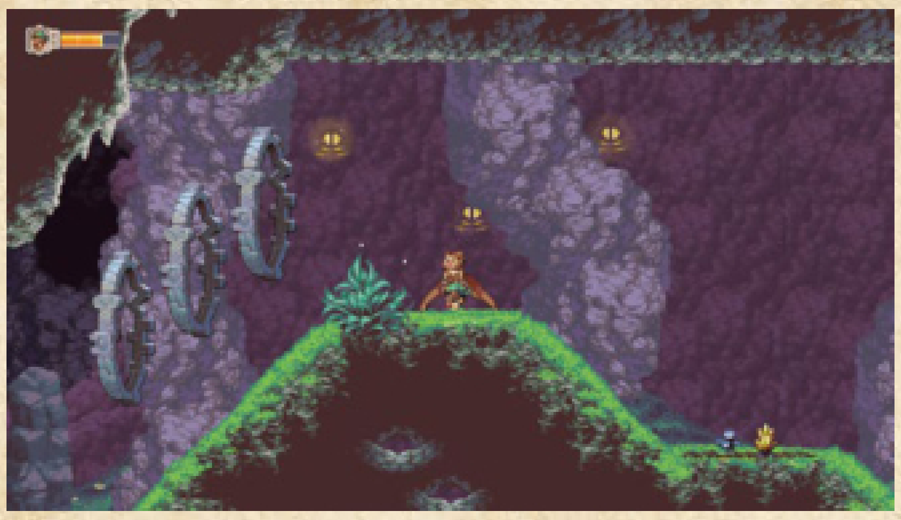


▲在Vellie区域最下方洞穴入口的右侧草丛中，可发现一个铁砣。将之抓取后再抛向如图位置的石块障碍物后，可进入内部场景发现硬币圈。

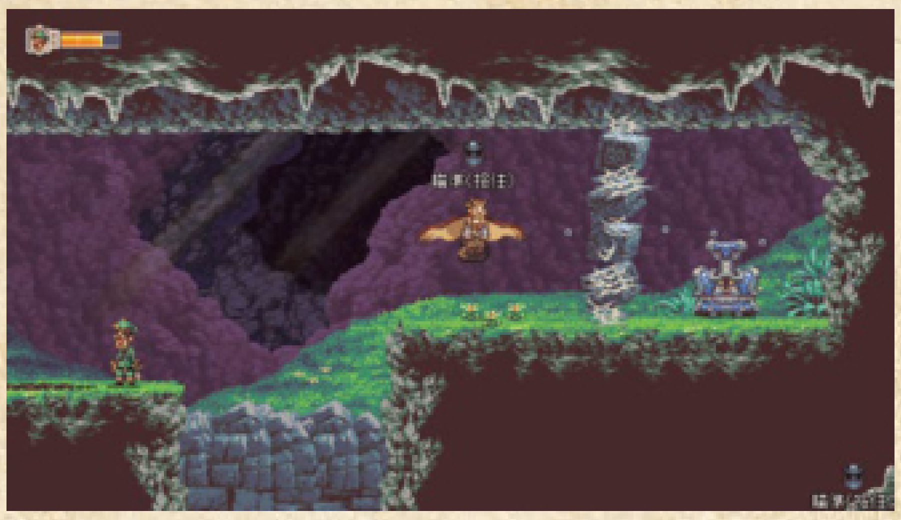
Vellie洞穴



▲从如图位置向右飞能在隐藏场景中发现硬币圈。



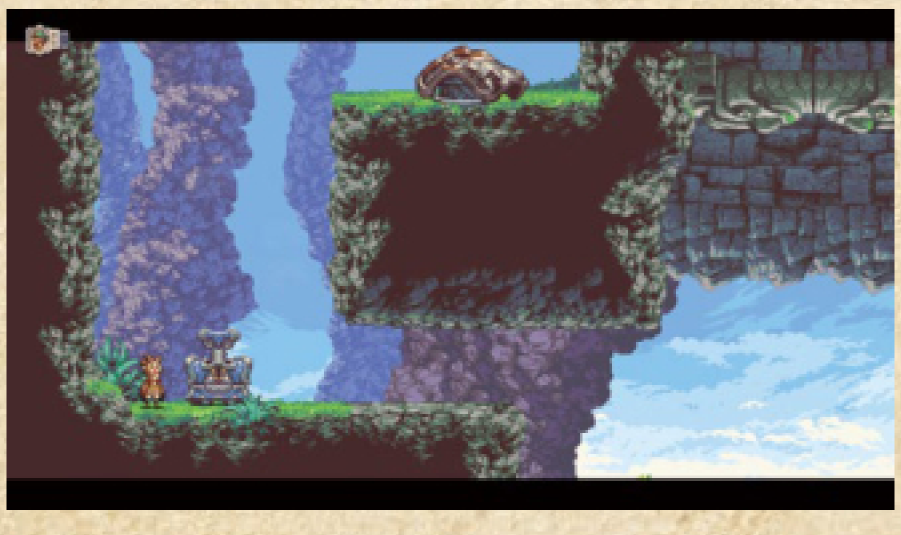
▲打开如图位置下方隐藏缺口中的宝箱后获得硬币。



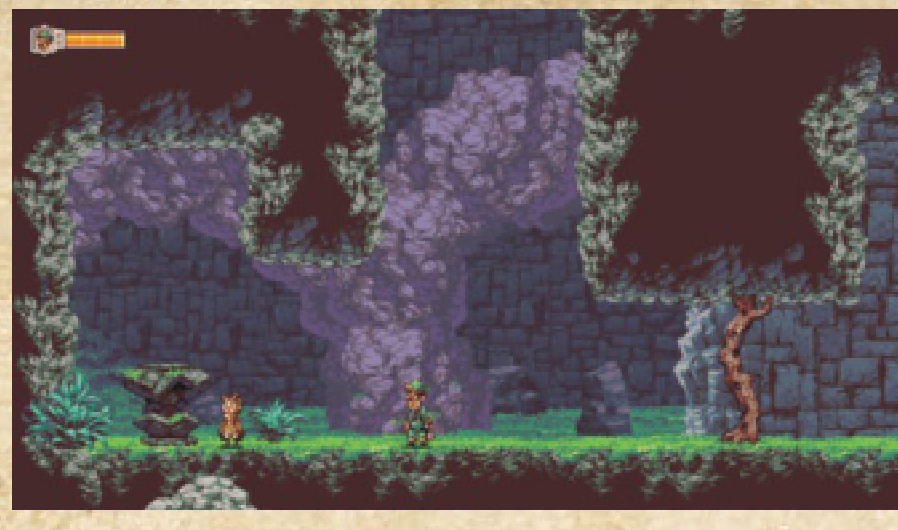


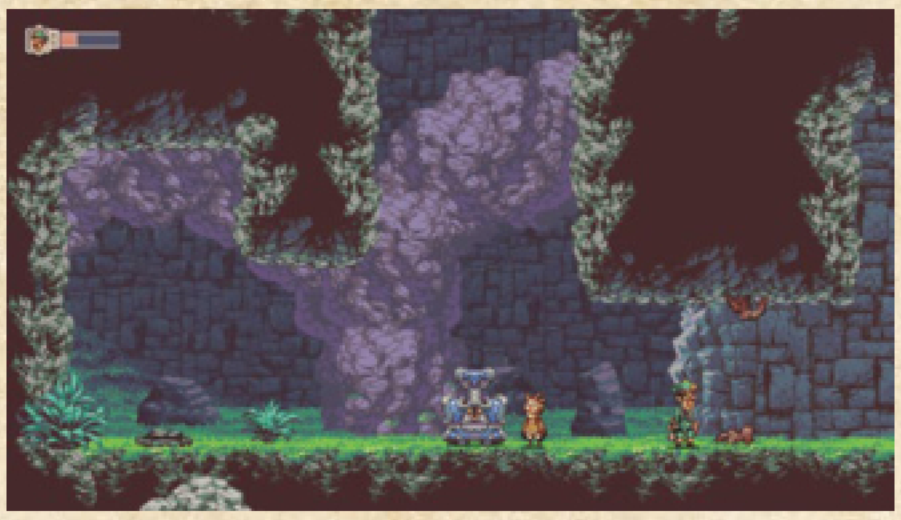
▲从如图位置往左走进隐藏场景可发现硬币圈。





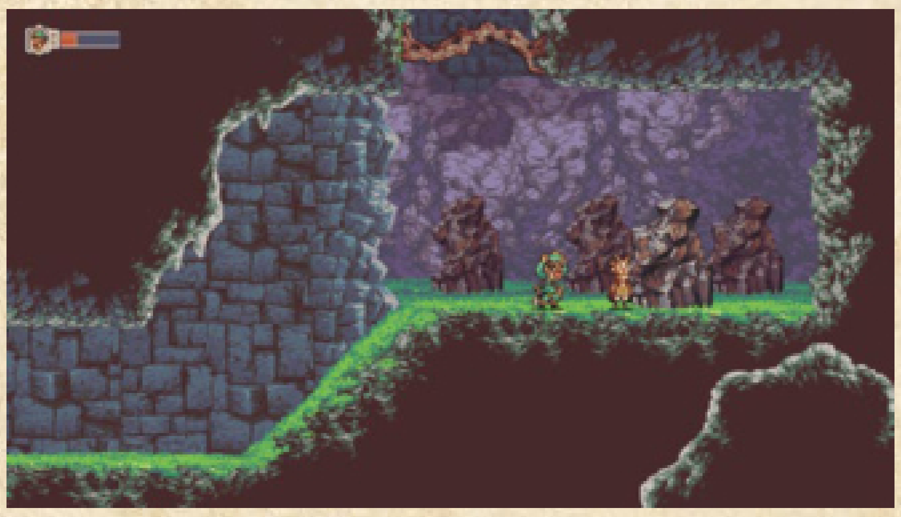
▲剧情流程中，Otus会一人来到该场景，利用旋转攻击反弹毛怪投掷的岩石，多次反弹后可将毛怪击杀。将场景中的所有毛怪击杀后在如图位置出现硬币宝箱。后期能再次进入Vellie洞穴，也可以选择再次回来后直接使用射击击杀毛怪。





▲击杀场景中的所有敌人后硬币宝箱在如图位置出现。



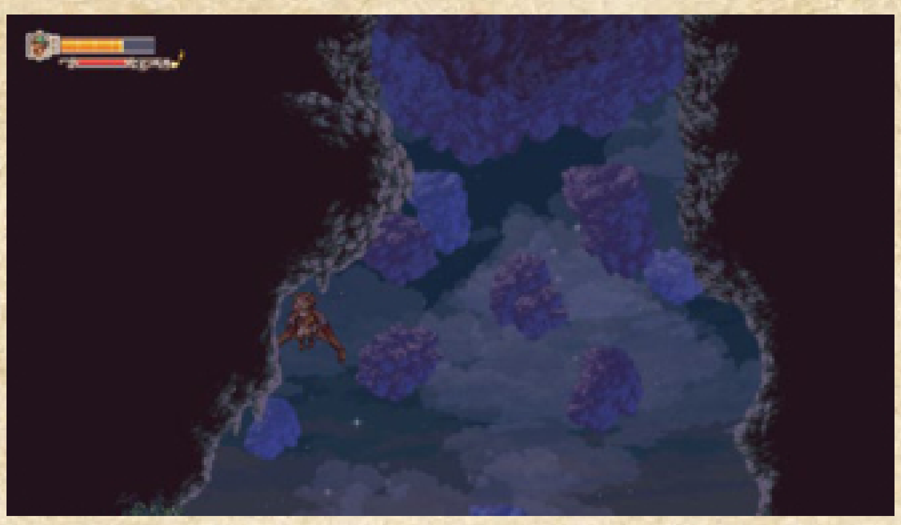






TIPS “幽灵斗篷”非常强力，在获得了之后基本可以轻松应对所有敌人。

Tropos

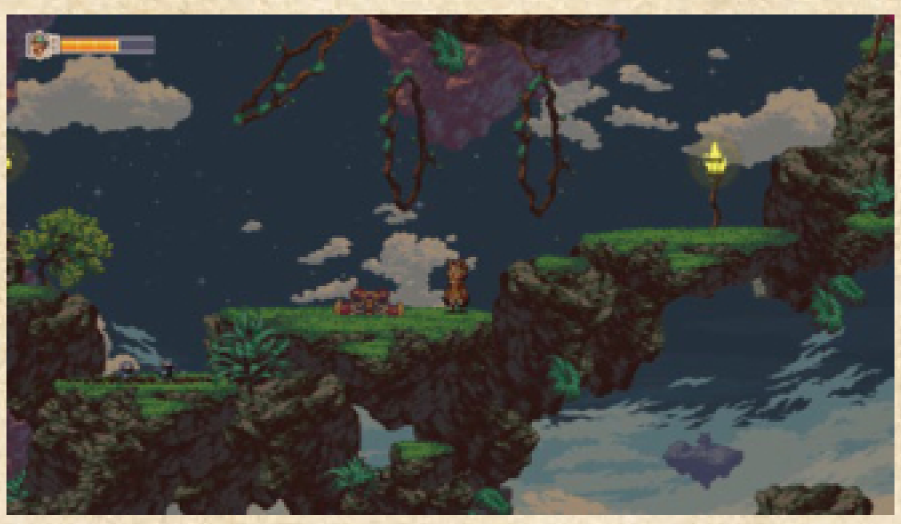


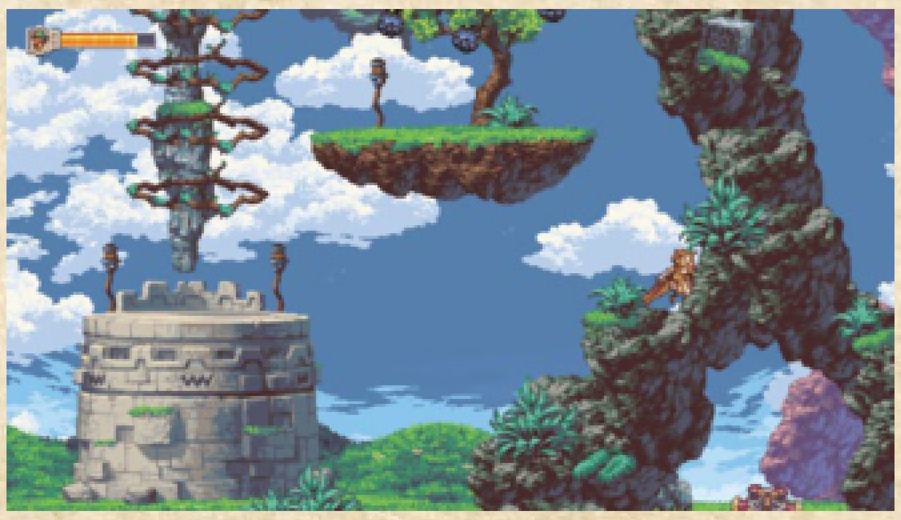
▲从Vellie前往Tropos的通道如图位置左侧有隐藏场景，其中有硬币宝箱。





猫头鹰神殿入口



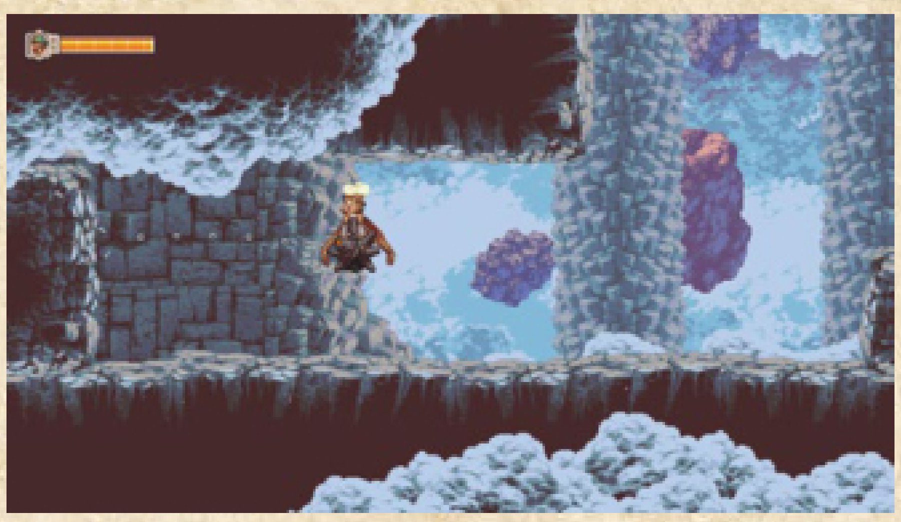


▲从如图位置通过隐藏通路后可获得下方宝箱中的硬币。



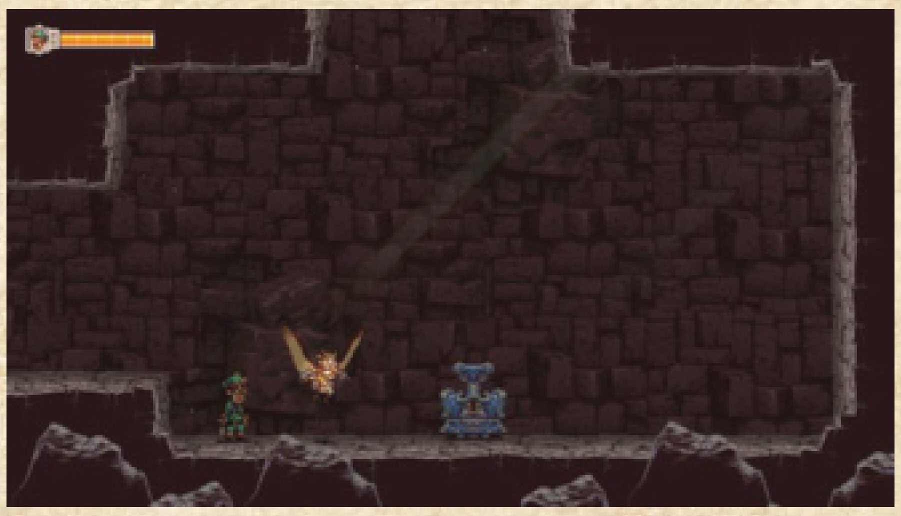
猫头鹰神殿





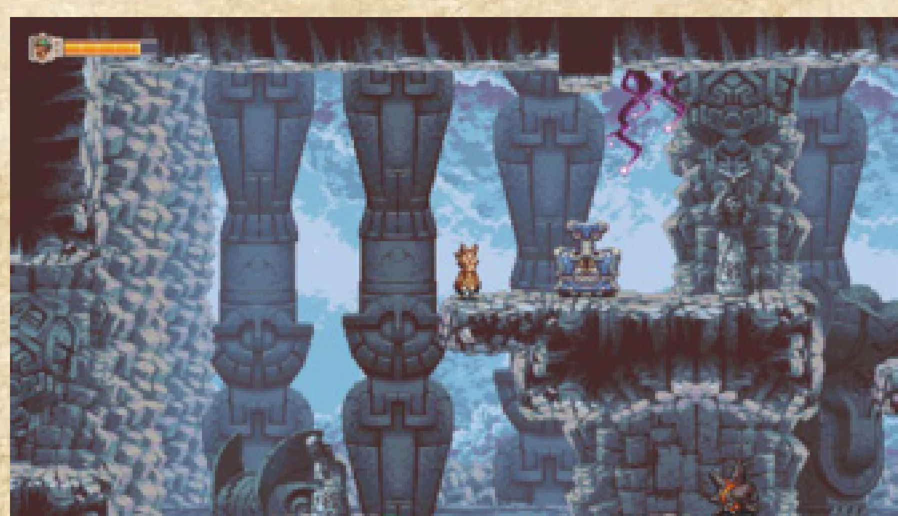


▲运用炸药石将场景中的刺球敌人全部消灭后硬币宝箱出现。



▲消灭该场景破墙而出的敌人后硬币宝箱出现。

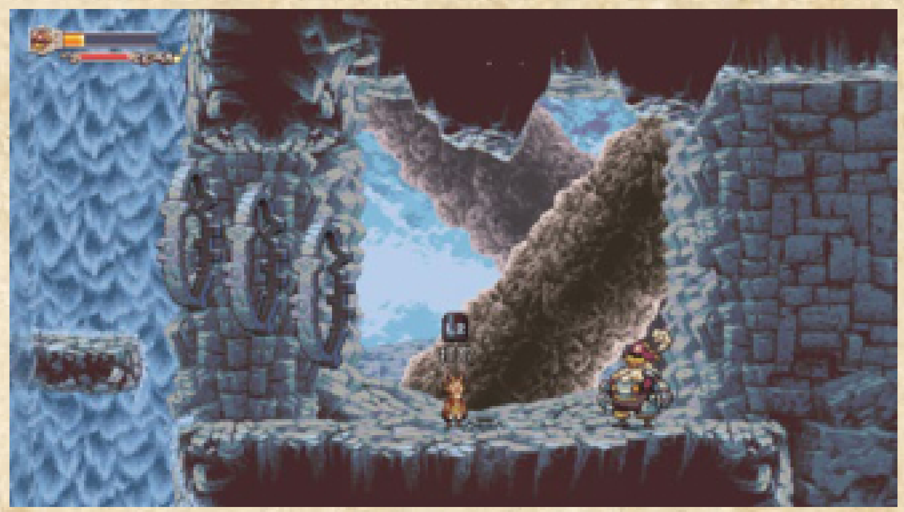




▲将场景中趴在墙上喷射火焰的壁虎敌人全部消灭后硬币宝箱出现。



▲运用Alphonse的火焰霰弹枪破坏如图位置的紫色藤蔓并进入内部后获得硬币圈。



▲容易错过的硬币，拔起如图位置地面上的的壶后获得。



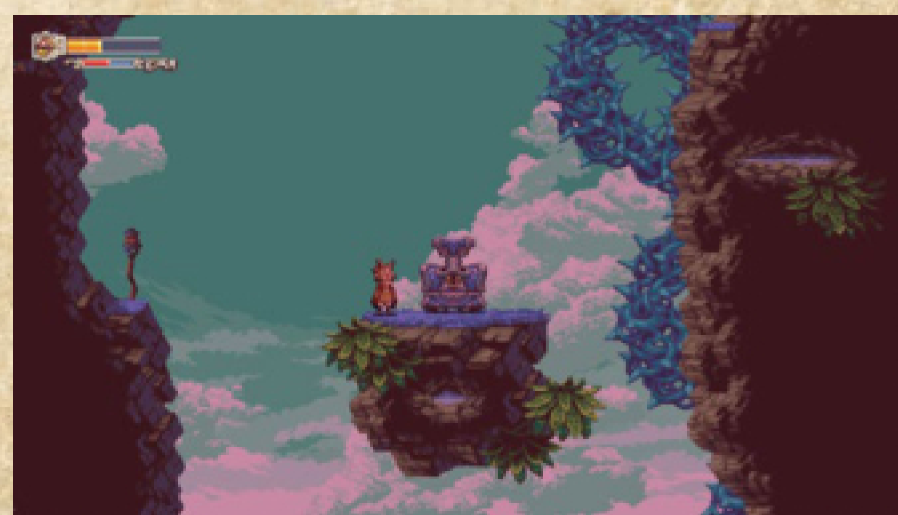
▲流程推进到从Advent脱出后，可以再次回到猫头鹰神殿，此时会发现神殿中的大瀑布消失了。在原来大瀑布场景左上角能发现不少硬币圈。



▲大瀑布消失后，抓取右上角的房间中炸弹石炸毁如图位置的石块，进入内部房间后发现硬币宝箱。

Strato



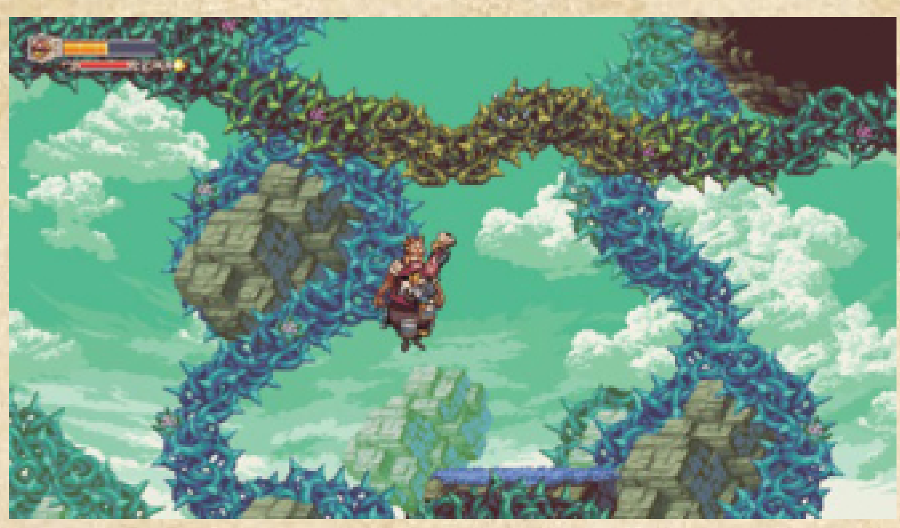


▲将场景中的蜈蚣状刺花敌人全部消灭后，硬币宝箱出现。

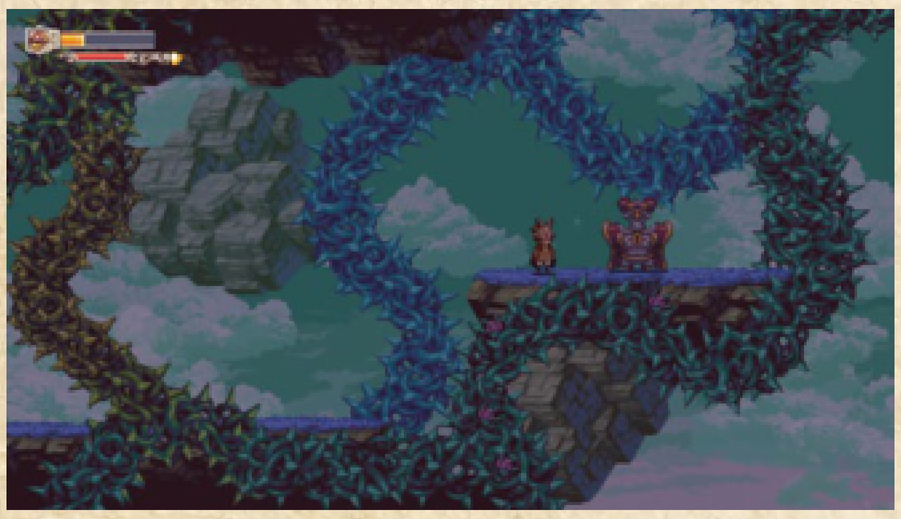
TIPS 在BomBoman家正确演奏之后除了能解锁奖杯，还会获得一把钥匙。这把钥匙可打开Mesos区域中某处的小门，在队伍成员完整的情况下进入其中打开宝箱会发生剧情。

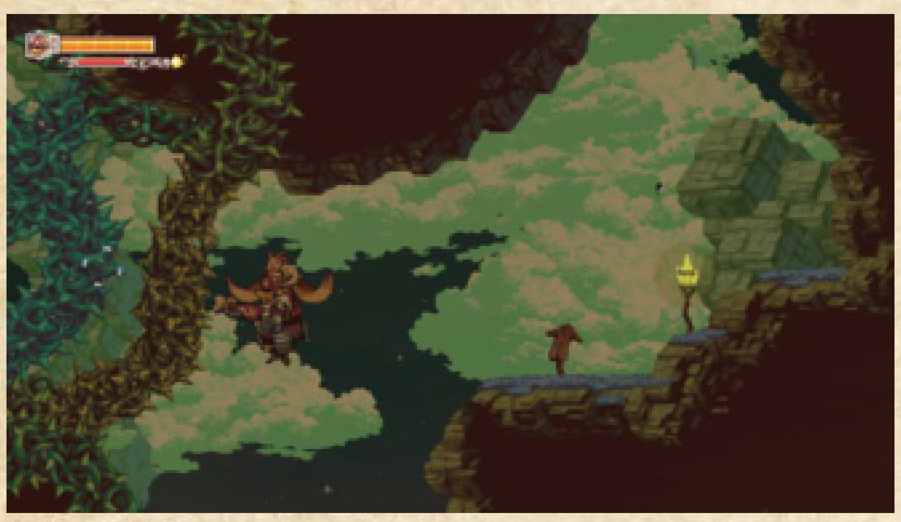


▲如图位置的右侧有隐藏通路。来到右侧场景后从海盗船的门进入内部，能在其中发现硬币宝箱。

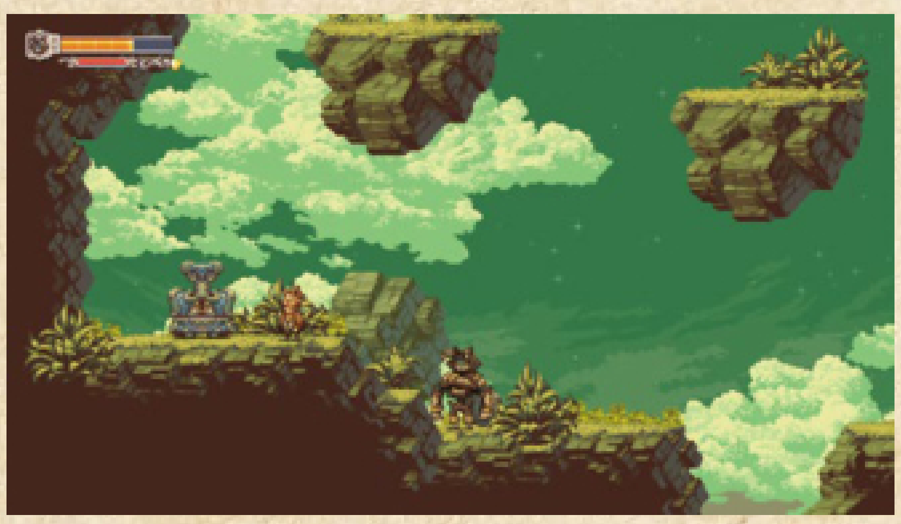


▲烧毁如图位置的藤蔓后，能在上方场景发现硬币圈。





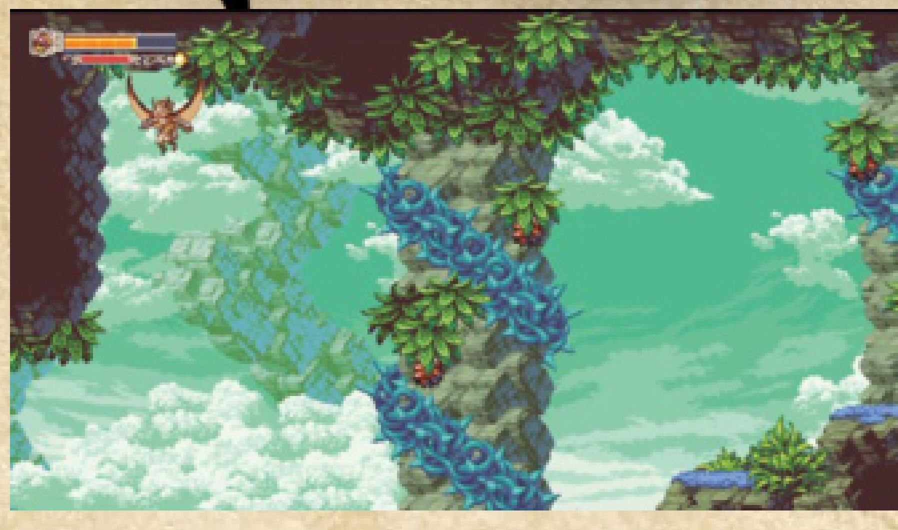
▲烧毁如图位置的藤蔓后进入左侧场景，往下方走，能在尽头发现硬币宝箱。往上方走，有不少硬币圈，并且能在尽头发现金碟。



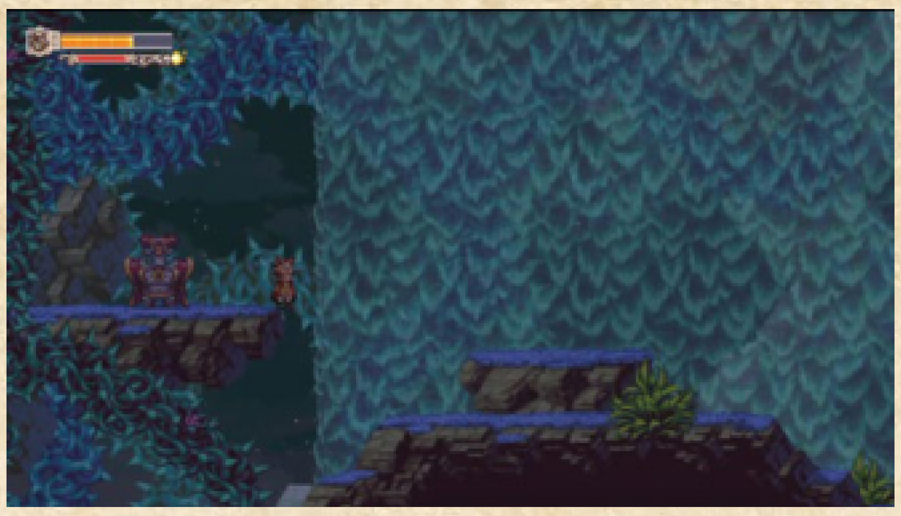
▲在流程推进到从Mesos小道脱出后，会再次来到Strato区域。将如图位置场景中的敌人全部消灭后硬币宝箱出现。



▲从上一个硬币收集点的场景往下走，将下方场景中的蝙蝠敌人全部消灭后硬币宝箱出现。



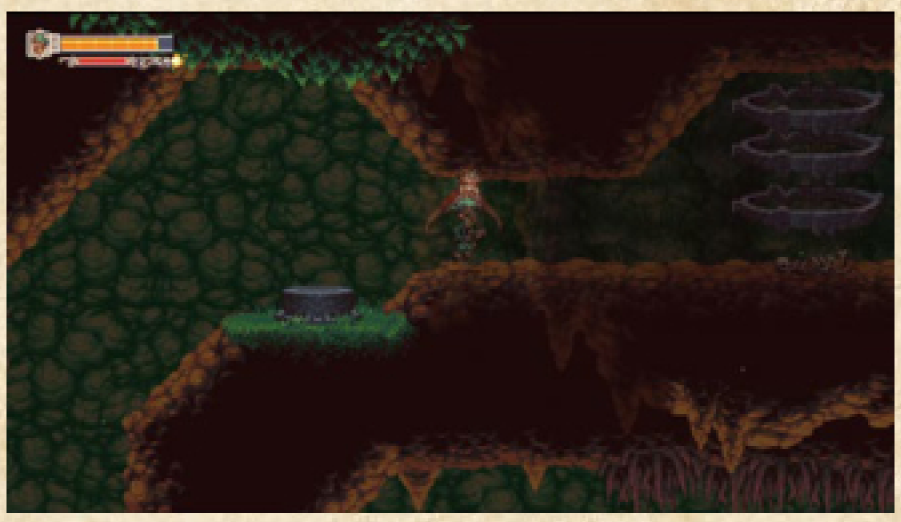
▲Mesos小道脱出后，从如图所示位置往上飞通过隐藏通路后能发现硬币圈。



漂浮大陆丛林



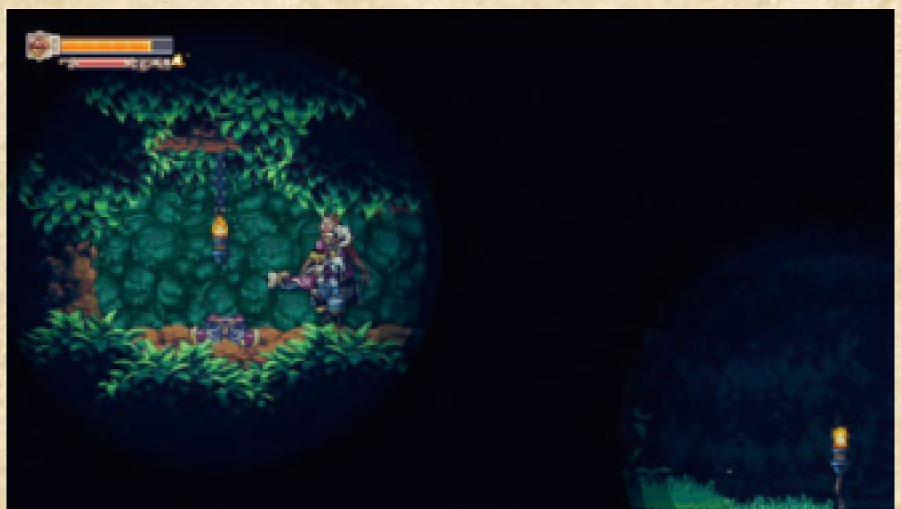
▲消灭场景中的所有敌人后硬币宝箱出现。从墙里面伸出来的蛇形敌人不仅在硬币圈中有，在上方天花板处的草丛中也有。需要先将草丛摧毁，才能顺利将之击杀。



▲从如图位置的隐藏通路进入内部可发现硬币圈。



▲从如图位置的隐藏通路进入内部可发现硬币圈。





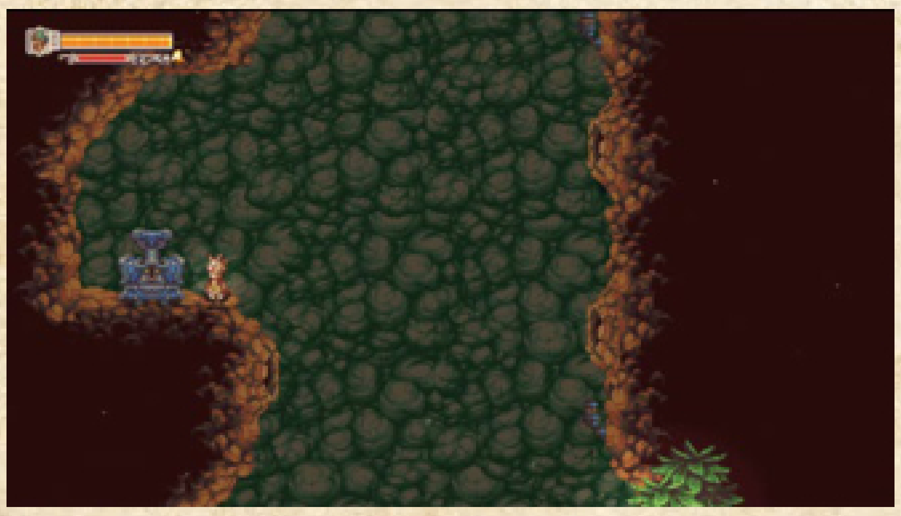
▲从如图位置下行后立即往右侧岔路抹黑前行，能在尽头发现火柱并将之点亮。之后场景的亮度提升，即可顺利获得场景中的硬币圈。



▲消灭如图位置右侧场景中所有的马蜂敌人后会出现新的通路，通过通路进入房间可发现硬币圈。

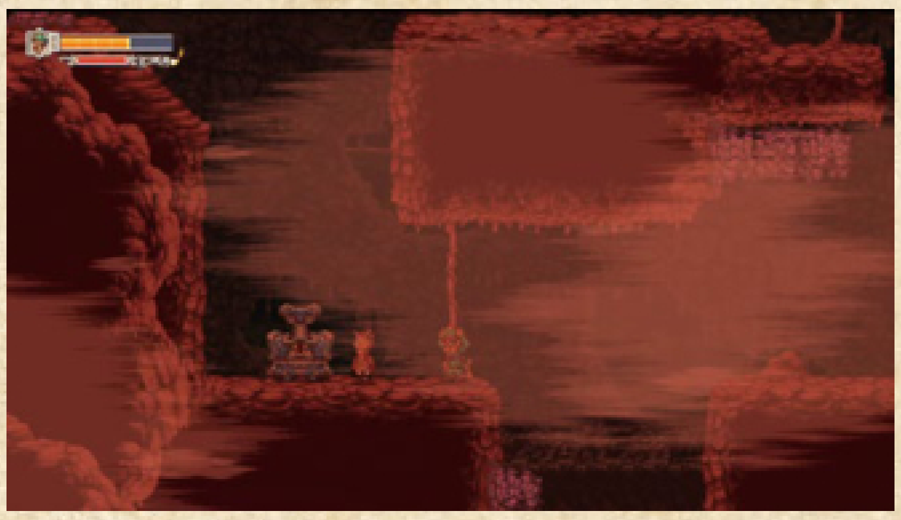


▲从第一次遇到油灯生物的位置往下走来到如图所示位置，穿过右侧的草丛后可发现硬币宝箱。



▲消灭如图位置场景中，从墙洞里飞腾而出的所有蜈蚣型敌人后硬币宝箱出现。

漂浮大陆Molten



▲将如图位置场景中的所有敌人消灭后硬币宝箱出现。

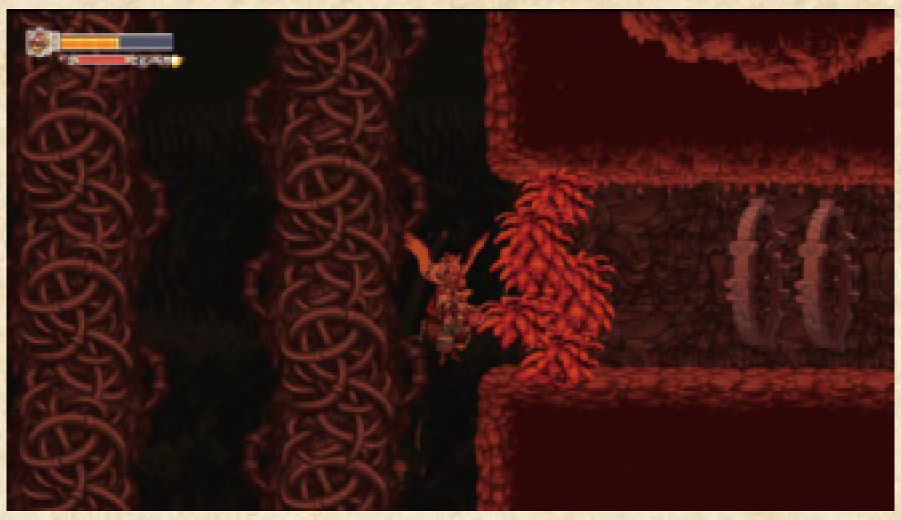


▲从如图位置通过右侧隐藏通路后，能在内部发现硬币圈。

TIPS 当Alphonse的火焰霰弹枪在进行充能时，也可在枪口喷出少量火焰，可用于烧毁一些障碍物。



▲从如图位置往左侧前行，能在尽头可发现硬币宝箱。

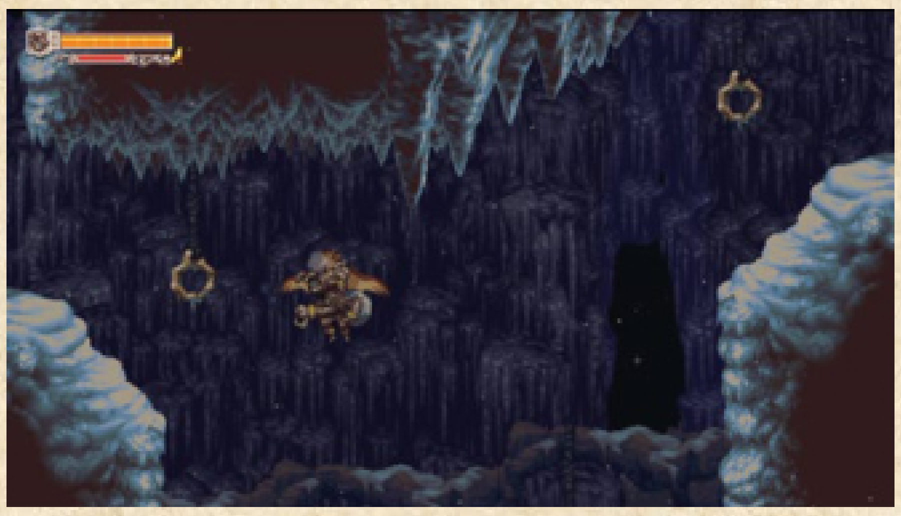


Mesos



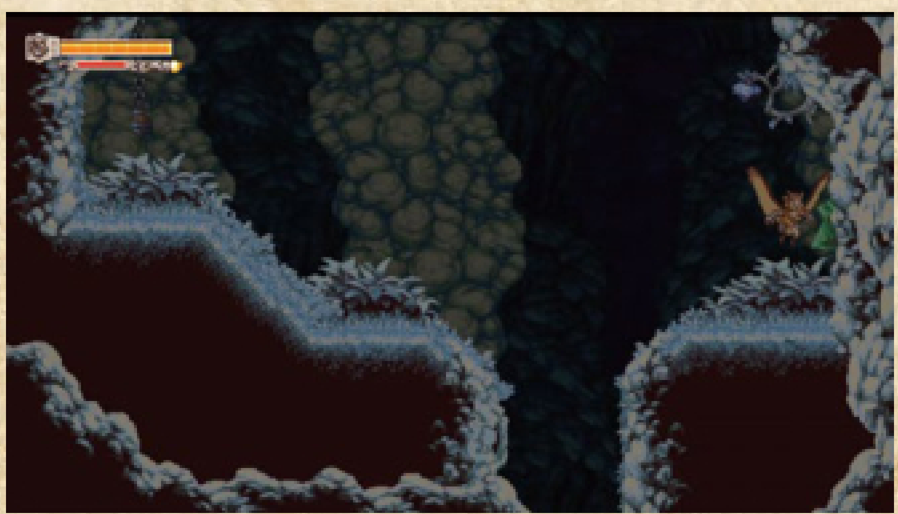
▲回到地面后，往左侧走到尽头能发现冰柱中的硬币宝箱。



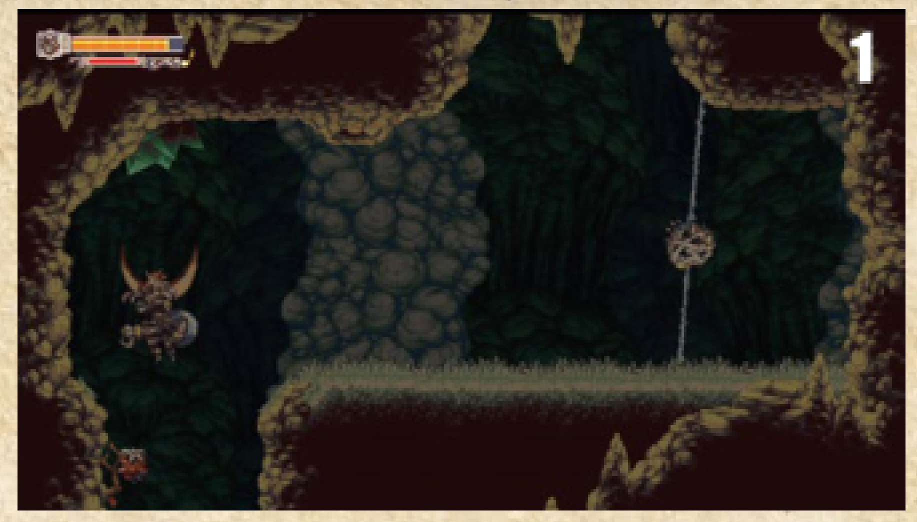


▲从如图位置朝左侧场景走到尽头，能在冰柱中发现硬币宝箱。

Mesos小道



▲从如图位置往右行通过隐藏通道后能发现大量的硬币圈。





▲从如上图1位置往左行通过隐藏通道来到内部场景，在如上图2的位置使用Alphonse的火焰霰弹枪烧毁蜘蛛网可让圆石落下。注意，必须在商店中花2000枚硬币解锁了“喷火器”之后，火焰霰弹枪的射程才能到达蜘蛛网的位置。如果此时没有购买，可以在之后进行购买并返回该场景来获得该处硬币。



▲来到上个硬币收集点的场景中，将场景中如图位置的石柱击碎后可获得硬币。

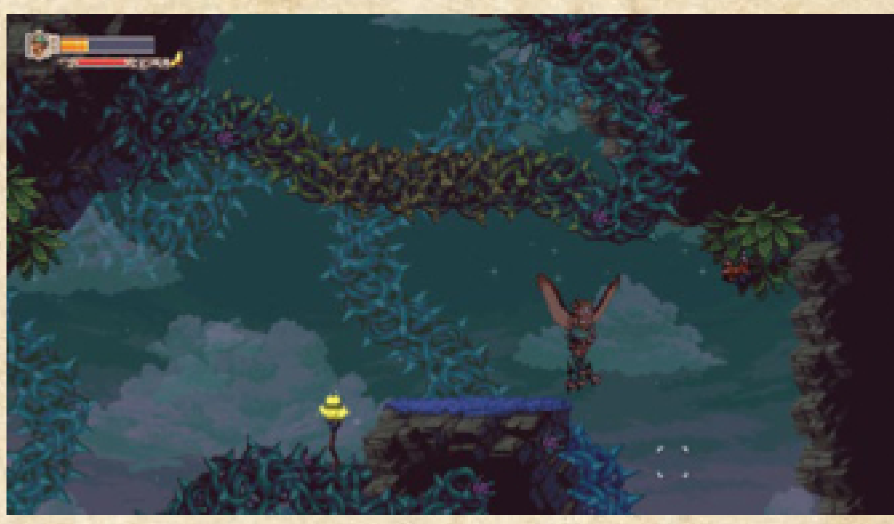
Boguin大炮

将三名Buccanary店员全部找到后，来到Tropos场景中部位置触发剧情，之后可通过Tropos场景右下侧的通路来到大炮旁进行飞行挑战。需要在飞行挑战中触碰到所有的硬币圈才能完成该场景的硬币收集。三名店员的具体位置见右：

◆位于“猫头鹰神殿入口”区域中。前往猫头鹰神殿的路途中必定会遇到。

◆位于“Strato”区域中。从下图位置来到下方场景，会发现店员被困在下方。抓取店员往上飞出场景后即可将店员救出。

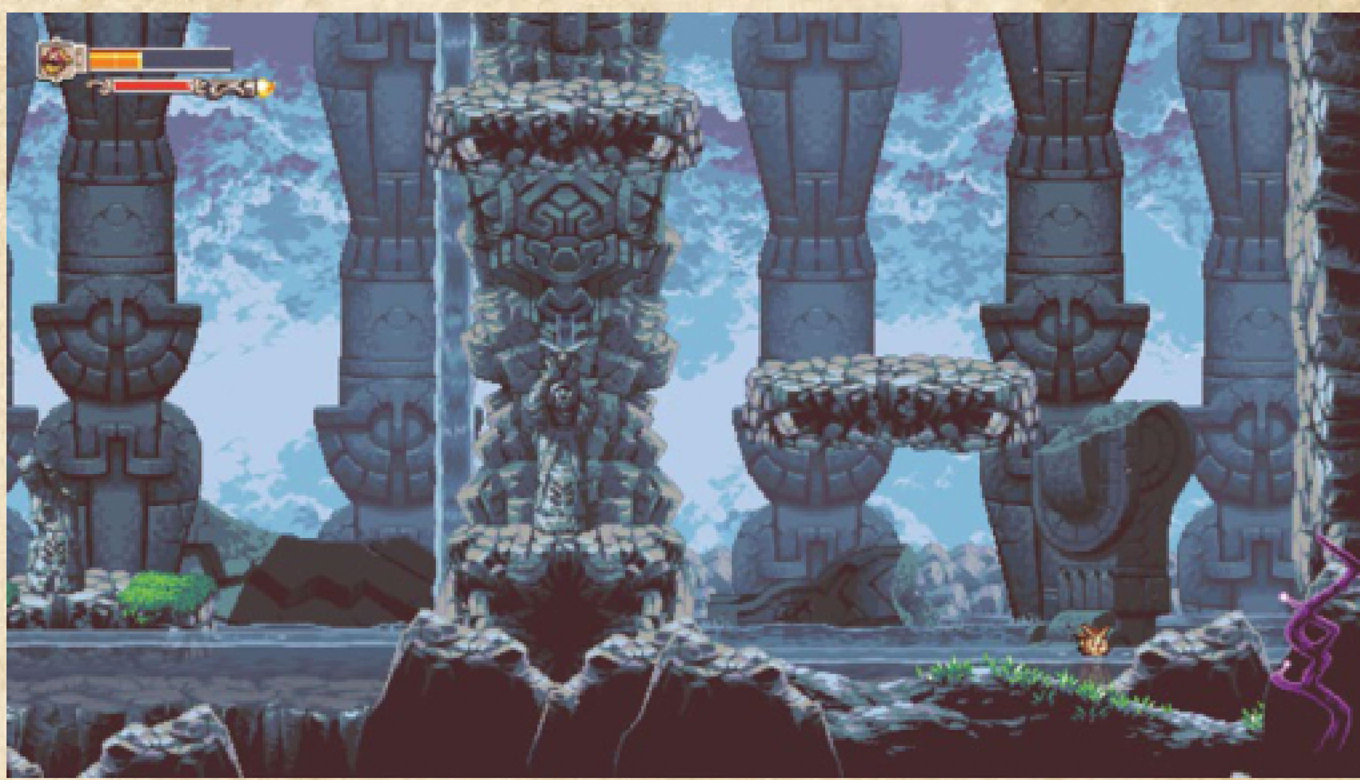
◆位于“Strato”区域中。剧情流程中从Mesos小道脱出后，会再次来到Strato场景，路途中必定会遇到。

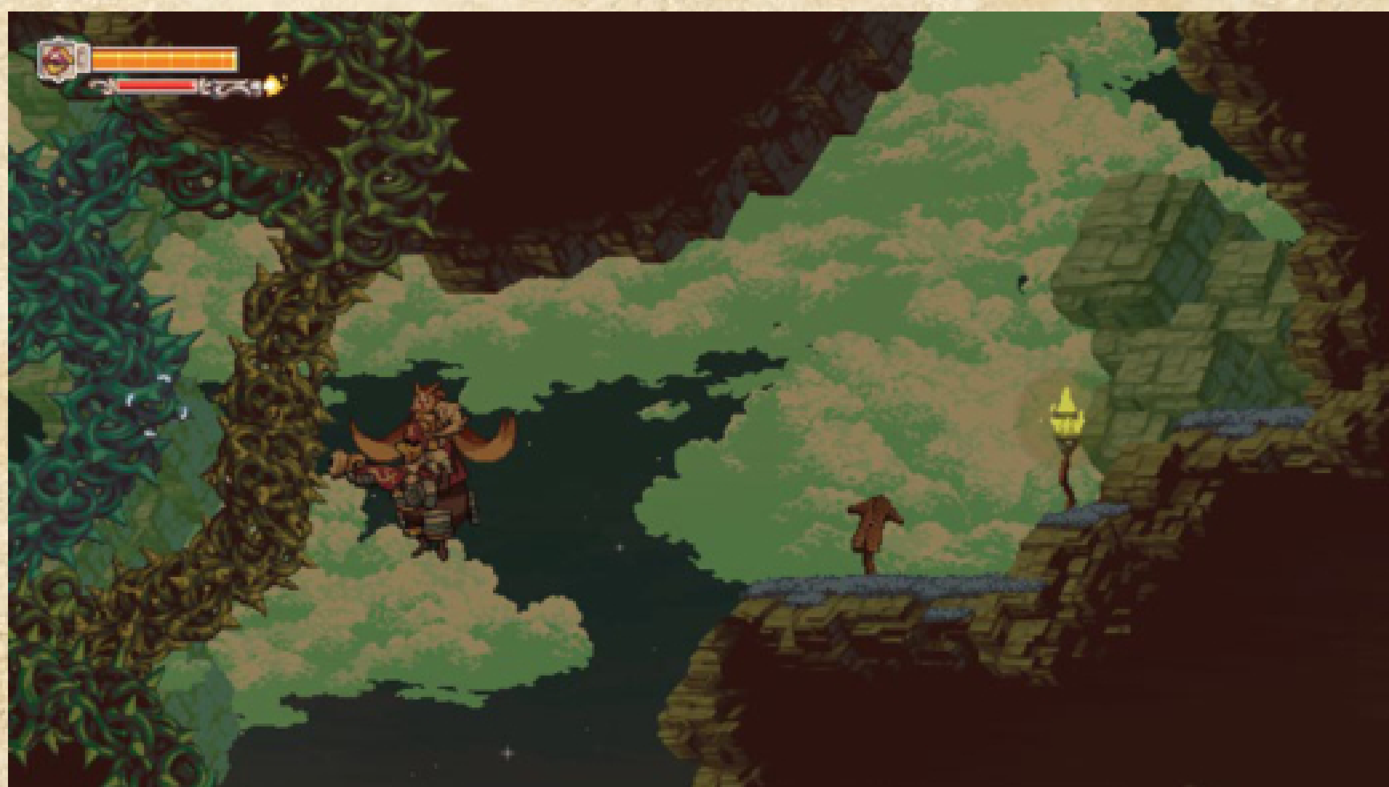


金碟大搜寻

游戏中共有三块可供收集的金碟，将三块收集完毕后将解锁奖杯“Ancient Memories”。三块金碟的具体位置见下。

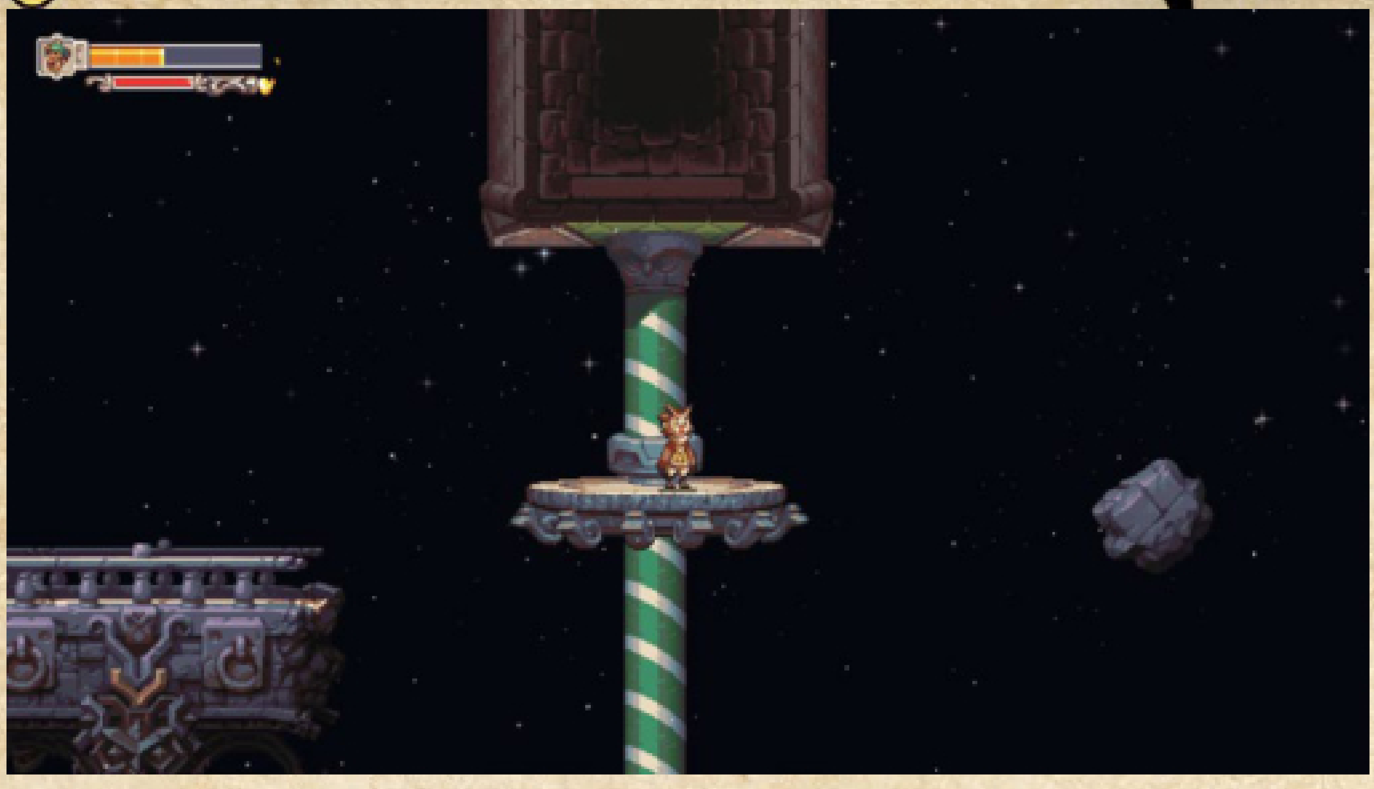
▶位于“猫头鹰神殿”区域中。从如图位置向右侧直走，能从下方隐藏通道来到右侧场景。沿着平台向上跳跃，能在深处获得金碟。





◀位于“Strato”区域中。烧毁如图位置的藤蔓后进入左侧场景，往上方走，能在尽头树下获得金碟。

TIPS 合理使用Twig钩爪的无敌时间，可以躲避敌人的所有攻击。

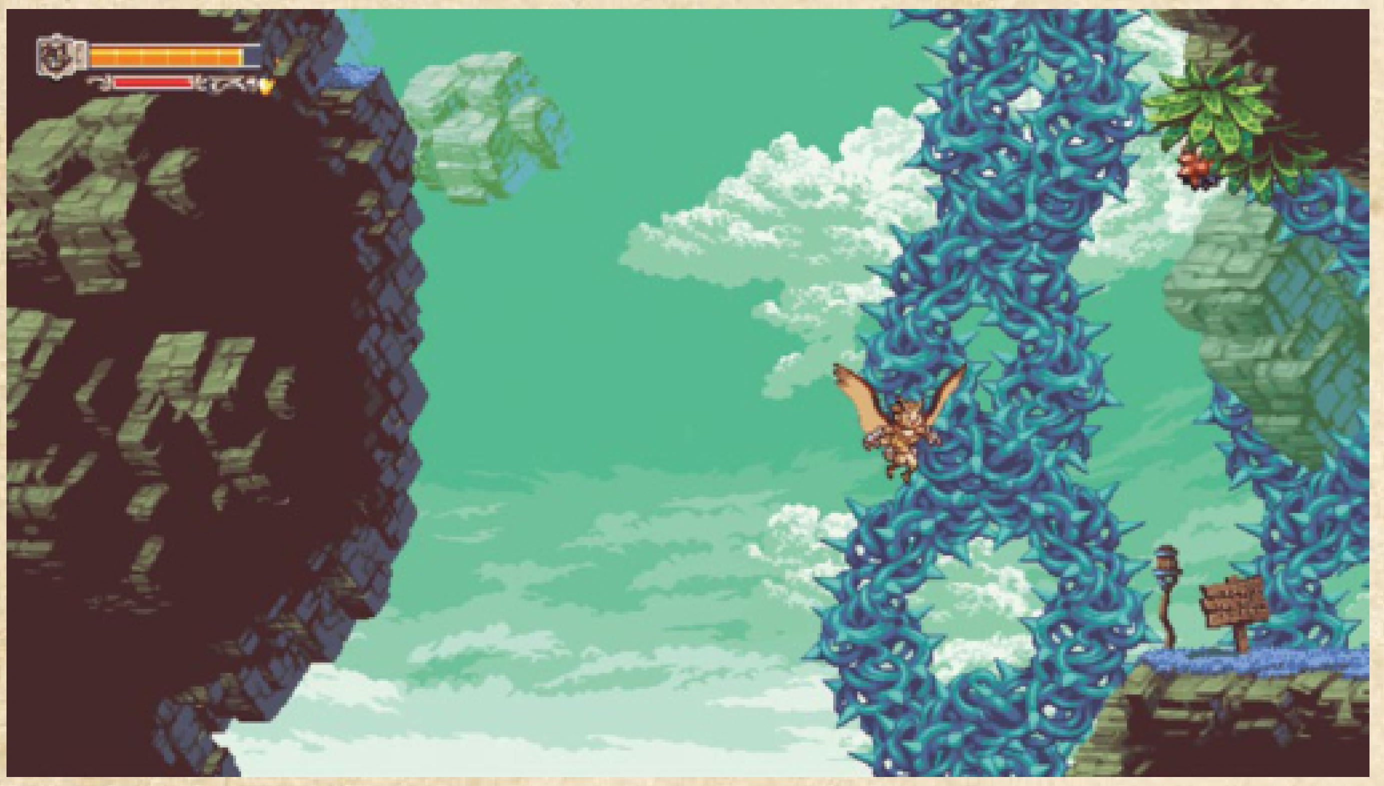


▲位于“悬浮塔楼”区域中。从如图位置往右侧借助悬浮的平台和石块前行，来到尽头后获得金蝶。

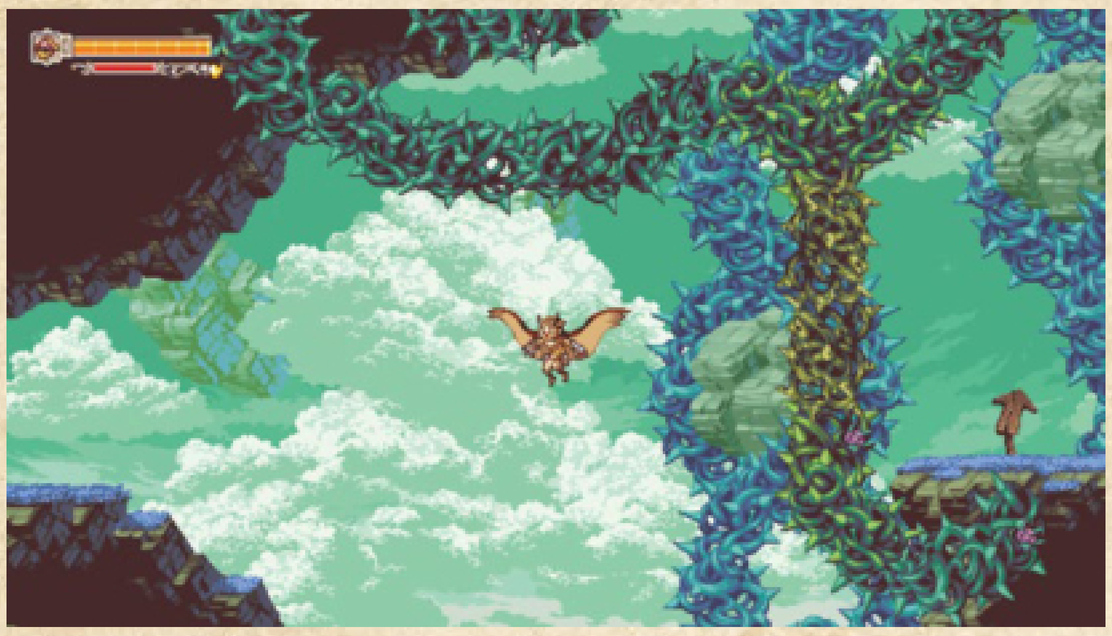
收集齐三块金碟后还需要将三块金碟放进三处插槽中，之后 Tropos 场景左下侧的石门会打开，通过该石门进入内部进行探索能了解到真实的历史。三处插槽的具体位置见下。

◆位于“Tropos”区域。在该区域主要场景右中侧通路尽头能发现插槽。

◆位于“Strato”区域。在有蜈蚣状刺花敌人场景中如图位置往右侧走，攀爬上瀑布后能在尽头发现插槽。



◆位于“Strato”区域。从上个插槽图片提示位置往上走几步即可来到右图所示位置，往左侧走到尽头即可发现插槽。



奖杯／成就指南

重点奖杯/成就讲解

Trinket Grand Master

在 Buccanary 的商店中解锁每一件商品后即可解锁该奖杯 / 成就，需要特别说明的是最后一件商品“幽灵斗篷”。当持有 Buccanary 硬币的数量突破 2800 枚后，来到 Buccanary 的商店中会发生剧情。之后飞到挂在架子上的“幽灵斗篷”旁直接拿取即可获得这最后的商品。“幽灵斗篷”能使 Otus 的旋转攻击范围更大、翻滚的速度更快距离更远，并且在以上两个动作的过程中 Otus 会处于无敌状态。



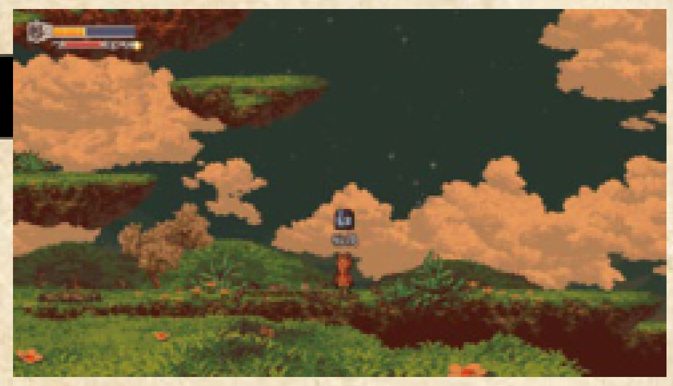
Treasure Seeker

截止到游戏的 1.01 版本为止，无论是 PS4 的奖杯还是 XOne 的成就，该奖杯 / 成就均无人解锁。从目前来看，应该是属于 BUG。Steam 版的本作也有一个相同内容的成就，解锁条件为主菜单“硬币”分页中各地区硬币的收集均达到目标数量。笔者已经达成了该条件，且硬币总数达到了 2908 枚，但依然未能解锁该项目。建议保留“Boguin 大炮”区域的硬币收集，在确定官方对该 BUG 进行修复之后，完成“Boguin 大炮”区域的硬币收集从而解锁。

Boguin Saviour

将三名 Buccanary 店员全部找到后，来到 Tropos 区域主场景中部位置触发剧情，之后可通过 Tropos 区域主场景右下侧的通路来到大炮旁进行飞行挑战。进行一次挑战后即可解锁。

Reminiscing



完成 Boguin 大炮挑战后会从店员处得到贝壳，之后来到 Tropos 区域主场景左下角如图位置进行“检视”后解锁。

奖杯/成就一览

种类/点数	名称	说明
白金/125	The Owlboy	获得其他奖杯/成就后解锁。
银杯/95	Trinket Master	在Buccanary的商店中解锁了价值2000枚硬币的“喷火器”后解锁。
金杯/115	Trinket Grand Master	在Buccanary的商店中解锁每一件商品。
金杯/115	Treasure Seeker Grand Master	持有Buccanary硬币的数量突破2800枚时解锁。
银杯/95	Treasure Seeker	主菜单“硬币”分页中各地区硬币的收集均达到目标数量。
银杯/70	Flight of the Boguin	首次成功完成Boguin大炮挑战后解锁。
银杯/70	Ancient Memories	收集齐三块金碟后解锁。
铜杯/20	Reminiscing	完成Boguin大炮挑战后会从店员处得到贝壳,之后来到Tropos区域主场景左下角有泥土的位置进行“检视”后解锁
铜杯/20	Oops...	使用旋转攻击击打Geddy 1000次后解锁。
铜杯/20	Music Master	BomBoman家中有绿红黄三口鼓，按照以下顺序击打这三口鼓后解锁：黄→绿→黄→黄→黄→绿→黄。
铜杯/20	Hot Spring Mastery	在Vellie右侧Toby的温泉处泡上一段时间后解锁。
铜杯/20	Good Boy	在剧情一开始遇见Solus并发现捣蛋鬼后，立即返回教授的实验室即可解锁。该奖杯容易错过。
铜杯/20	Bad Boy	在Vellie活动时将Geddy丢向云端即可解锁。
银杯/5	Your best friend	剧情流程中必然解锁。
铜杯/5	Strange Device	剧情流程中必然解锁。
金杯/5	The Gallant Pirate	剧情流程中必然解锁。
银杯/15	Ancient Nightmare	剧情流程中必然解锁。
银杯/15	...	剧情流程中必然解锁。
银杯/15	Firewalled	剧情流程中必然解锁。
银杯/15	Let's get a ride	剧情流程中必然解锁。
金杯/15	Troublemaker	剧情流程中必然解锁。
金杯/35	Don’t follow me	剧情流程中必然解锁。
金杯/35	Everything falls	剧情流程中必然解锁。
金杯/35	Boguin Saviour	进行一次Boguin大炮挑战后解锁。

锤头鲨情报部

HAMMER HEAD INTELLIGENCE

主持人：八重樱&余烬
美编：01

在前段时间的 PAX East 2018 上，SE 公布了《FF15》之后的更新计划，新的 DLC、“战友”模式的独立版、与《古墓丽影》的联动、PC 版的官方 MOD 等内容即将在未来与各位玩家见面。虽然《皇家版》已经推出，但离我们看到《FF15》的完整形态还有不少时日啊！

《最终幻想15》DLC的更新远没有结束 2019年将迎来“未来黎明”

《皇家版》和 PC 版的推出并没有让《最终幻想 15》DLC 的更新迎来终结，在今年的 PAX East 2018 上，SE 正式公开了之前就有提及的全新 DLC 的相关情报。在 2019 年前后，本作还将发售四款 DLC，合称“未来黎明”（The Dawn of the Future）。“未来黎明”的概念为“为了实现所有人渴望的未来”，主题则是“交替的大结局”。四款 DLC 将分别讲述艾汀、露娜、诺克提斯和艾拉尼娅的故事，他们将会“为了实现自己预想的未来而挑战自身命运”。四款 DLC 涉及的具体故事内容如下，注意以下的 DLC 名称只是代号，正式名称或有变化。



◆ Ardyn “The Conflict of the Sage”：该 DLC 预计于 2019 年年初发售。玩家将见证艾汀对路希斯王国两千年的仇恨，以及他和六神之间的冲突。

◆ Lunafreya “The Choice of Freedom”：该 DLC 预计于 2019 年春季发售，将讲述露娜为她所爱之人的战斗以及颠覆路希斯国王命运的过程。

◆ Noctis “The Final Strike”：该 DLC 预计于 2019 年春季发售。与六神分别之后，诺克提斯将着手自己的最终之战，为了人民而去实现自己预想的未来。

◆ Aranea “The Beginning of the End”：该 DLC 预计于 2019 年春季发售。故事将从尼福尔海姆的视角来描述星之病，帝国的“最终日”将是艾拉尼娅最糟糕的一天。

既然“伊格尼斯篇”中有了 IF 结局，那么也许这四款 DLC 会再带给我们更多的 IF 结局，毕竟这四款 DLC 的主题正是“交替的大结局”。你又期待怎样的结局呢？

创造属于你独特的诺克提斯 《最终幻想15》PC版 将推出官方MOD工具

要说 PC 版的《最终幻想 15》和主机板有什么不同的话，MOD 一定是其中最吸引人的不同点。除了各种稀奇古怪的民间 MOD 外，SE 也于 PAX East 2018 公布了官方 MOD 工具的相关详情。

之前只能在多人模式“战友”中使用的角色创造器，可以在 PC 版的普通模式下用于编辑诺克提斯的造型。而在 PC 版正式支持官方 MOD 功能后，玩家们可以通过 Steam 的创意工坊上传各种原创造型的武器或装备。你甚至可以让诺克提斯拿起一把仙人掌造型的武器。

除此之外，在今年冬季，SE 还将为 PC 版推出“关卡编辑器”。这款编辑器允许玩家编辑区域内的物体、敌人、镜头分布、角色动作，甚至是简单的 UI。运用这款编辑器可以创造出简单的任务、有趣的战斗、独特的小游戏等等。诸如高尔夫小游戏或者操控敌人等诸多全新玩法，均能在编辑器中实现。

除此之外，官方还准备为本作推出一种全新的玩法——玩家宝藏。玩家可以在游戏的场景中埋藏各种宝藏并让其他玩家去寻找，寻找宝藏的时间越长，则得到道具的稀有度会越高。从公开的图片来看，宝藏将会以光点的形式出现场景中。由于游戏中原本的物品就是以光点的形式存在于场景中，因此玩家宝藏的寻找也许并不容易。

除了官方的更新，对于 PC 游戏来说，各种 MOD 也是一种延长游戏寿命的主要方式之一。在 SE 推出官方 MOD 工具之后，相信本作的各种 MOD 玩法能够以另一种方式弥补本作的部分遗憾。



游朝 2018 忆日

农历 四月

从1970年代 到1980年代

5月（上旬）

MAY

节气 立夏（5月5日） | **从5月1日至5月15日**

本期“游朝忆日”将和大家回顾一下游戏的启蒙时代中的5月上旬，这个月份里历史上有着不少大事发生，例如雅达利推出的永恒经典《Breakout》，还有著名的游戏开发商卢卡斯艺术的诞生等等，绝对算得上是精彩纷呈。下面，我们就来详细谈一谈吧。

年度大事

1977年：Cinematronics在这一年推出了《太空战争》（Space Wars），一个根据人类最早的电子游戏之一《太空战争！》（Spacewar!）改编的街机游戏，框体能够投入不同面值的硬币，25美分可以玩一分半钟，1美元是6分钟，10美元则能够连续玩一个小时。



朝向

北美

1976年5月13日，雅达利推出了《Breakout》，也就是日后大量“打砖块”类游戏的原型。这款为街机厅而创造的游戏是由几位游戏界的大师级人物联手设计，其中包括了被誉为电子游戏创始人之一的诺兰·布什内尔和苹果电脑公司的联合创始人史蒂夫·乔布斯。

起步

1982年5月1日，靠着《星球大战》这个电影品牌而开始在娱乐圈混得风生水起的卢卡斯影业有限公司（Lucasfilm）成立了他们的游戏部门，这个部门原本的功能是和雅达利联手推出游戏作品，在此期间开发了不少优秀的作品，尤其是文字冒险游戏，例如《疯狂大宅》（Maniac Mansion），以及一些概念非常超前的作品，例如在线角色扮演游戏《Habitat》。

在1990年，这家工作室把名称改成了大家更为熟悉的卢卡斯艺术工作室（LucasArts），继续推出了大量的优秀游戏作品，并且开始逐步推出《星球大战》题材的游戏，例如主视角射击游戏《星球大战 黑暗力量》（Star Wars: Dark Forces）。同时这家工作室在原创游戏作品上也有建树，代表作有“《猴岛小英雄》系列”（Monkey Island）和《冥界狂想曲》（Grim Fandango）。

不过这家工作室在母公司卢卡斯影业于2012年被迪士尼收购后，逐渐被完全改组，已经失去了开发能力，成为了授权其他开发商制作《星战》游戏的功能性部门。

反倒是很多出身卢卡斯艺术的开发者组成了不少擅长制作冒险游戏的工作室，其中最著名的有Double Fine Productions（代表作为《脑航员》）和Telltale Games（代表作为《行尸走肉》）。

发声

在1980年5月发售的《Stratovox》是日本游戏开发商Sun Electronics推出的固定场景射击游戏，日版原名为《呼救》（スピーク＆レスキュー，即Speak & Rescue）。在游戏中，玩家需要消灭那些试图绑架宇航员的UFO，而宇航员则会不时发出呼救声，但这些声音并非是配音，而是通过声音合成技术产生的。此前从未有游戏开发商尝试过这么做，所以本作成为了游戏史上第一个运用声音合成技术的作品。



▲《疯狂大宅》属于早期的图像冒险游戏，所以其一大特点就是屏幕下方有着一堆指挥角色行动的指令选项，这也成为了卢卡斯艺术工作室往后几款作品的标准特征。

山寨

前文部分提到过，Sun Electronics创造了第一个有声音合成技术的游戏《Stratovox》，不过也因为游戏迅速流行而吸引了不少同行的关注，所以本作在1982年的时候分别被两家开发商进行山寨模仿。其中Sirius Software用高仿界面＋替换素材的方式在Apple Ⅱ平台上推出了《Bandits》，而程序员Larry Miller则通过动视发行，在Atari 2600主机上推出了《Spider Fighter》，玩法和《Stratovox》极其类似，只是把主题变成了通过击退昆虫来保护各种水果，而且并没有加入合成的声音。



▲《Spider Fighter》在界面上和《Stratovox》还是有着一定的差别，不过玩起来的体验其实是非常相似的。

GAME ARMORY 游戏兵工厂

文 Kissingrose 美编 雷普利

大家好，又到了游戏兵工厂的节目时间了。前面几期与大家见面的都是轻型武器，确实不太过瘾，因此本期给大家带来一款重武器——俄制米-24“母鹿”武装直升机。米-24问世已经将近50年了，这种高龄的武器目前仍在其故乡——俄罗斯军中服役。为何它能服役如此之久？为何它的外号叫做“母鹿”？它在电子游戏世界中又有过什么样的表现？别急，且听我慢慢道来。

■尖牙利爪 米-24

“一种攻击直升机，是俄罗斯军队的中流砥柱。”
——《皇牌空战 突击地平线》中对米-24的描述

米-24简介

米-24是由前苏联米里设计局的武装兼运输直升机，该机由米里设计局的创建者米哈伊尔·米尔亲自设计。在上世纪60年代，前苏联陆军进行全面机械化，著名的BMP-1步兵战车就在此时开始装备部队，协同坦克进行作战，强化了步兵的行军、作战及防护水平。虽然米里设计局的米-8“河马”直升机已经服役，极大地提升了士兵的运输效率，但高瞻远瞩的米尔还是觉得，应该再设计一种既能运送士兵，又装备有各种武器，可以进行火力支援的多功能直升机。



■办公室里的米哈伊尔·米尔。

米尔最初的想法是造出一种功能上和步兵战车一样的直升机，既拥有良好的防护性能，同时也可以为步兵提供近距离火力支援。因此米-24最初的概念机V-24造型类似美国UH-1直升机，使用滑撬式起落架，并有着胖乎乎的机身；两名驾驶员并列而坐，视野非常宽阔，而后面宽大的机舱里则可以装下8名士兵，机舱还被厚厚的装甲板所包裹。武器方面，飞机的机头处安装着固定式的双管机炮，机身两侧的短翼上可以挂载各种火箭弹和反坦克导弹。这样的一架飞机，防护不可谓不好，武装不可谓不强。但是很可惜，军方并不买账，因为军方部分高官觉得这玩意是个异端。米尔好说歹说，总算在支持者的帮助下，让米-24项目审核通过。不过，军队也提出自己的意见，比如必须将机头的航炮改成旋转炮塔，必须给火控系统增加各种观瞄装置等。

1968年，米-24被正式批准研制，短短一年之后的1969年9月15日，米-24原型机完成了首次试飞。这个速度可谓是相当快了，因为整架飞机从构思开始算起，到试飞也只不过相隔了大约三年的时间。这主要是因为米里设计局当时为了加快进度，大量使用了现有直升机上的部件——具体地说就是米-8和米-14两种飞机，这在飞机的研制中也是很正常的现象。



■在里加航空博物馆露天展出的米-24A，花房式座舱是其最大特征。

进入原型机阶段的米-24，其造型与最早的概念造型已经是天差地别。整个机身变窄，驾驶舱变成武装直升机式的纵列双座——不过俄国人这里的设计很有个性，后座的飞行员和前座的武器操作员并不是坐在一条直线上，飞行员靠左，武器操作员靠右，目的是让飞行员的视野更好——但驾驶舱仍然显得非常宽大，像个花房。运兵舱的舱门由原先每边两扇改为每边一扇；起落架由原先的滑撬式，改为可以收放的轮式起落架，这使得米-24成为了世界上第一种采用可收放起落架的直升机。不过，与后来夭折的RAH-66不同，米-24的起落架可收放纯粹是为了降低阻力，并非出于隐身考虑。

米-24的第一个生产型米-24A在1970年就装备了部队，而这个时候该机甚至连试飞科目都没完成。米里设计局只好边研制边改进，终于在1971年，米-24V问世，这种飞机上正式开始使用后来为世人熟知的气泡式串列双独立座舱；可惜飞机的配套武器9K114型反坦克导弹跳票了，结果米-24V的服役只能搁置一边，米里设计局拿它的机体和米-24B的武器系统攒了个低配版的米-24D给军方先用着；直到1972年9K114导弹终于服役，米-24V才能正式出山，并成为日后产量最大的一种米-24改型。

随着时代的发展，尤其是经过了阿富汗战争的洗礼，前苏联军方认为米尔的理念不太正确，因此还是将米-24作为专用武装直升机使用。由于其结实耐用，作战能力也不错，几十年来地位十分稳固——外销的产品更是走遍世界各地，除了南北极外哪儿都能见到它的影子；加上俄军目前打算换装的米-28和卡-52武装直升机价格昂贵，因此米-24的机群还会继续服役上较长的一段时间。当然，俄军方不可能再继续使用设备陈旧的型号，所以米里设计局又适时地推出了“母鹿”家族最先进的改进型号米-35M，不仅武器系统全面更新，各种观瞄设备及机载航电也大幅升级，可谓是现阶段真正的“终极母鹿”。

至于这种以丑陋和强大火力著称的飞机究竟为何起了“母鹿”这么个名字，其实也很好解释——因为这根本就不是娘家人给起的。“母鹿”实际上是北约替米-24起的代号，北约在给华约国家飞行器起名时会根据该飞行器种类用途，选取英语中对应单词的首字母，并根据这个首字母来挑选一个单词作为这种飞行器的代号。英语中“直升机”的单词是“Helicopter”，所以华约国家的所有直升机都有一个以字母“H”打头的北约代号，“母鹿（Hind）”这个名字也就是这么得来的。只不过，实在不清楚北约究竟按照什么样的规则来挑选单词，但鉴于他们起的名字经常令人哭笑不得，笔者个人比较倾向于这种起名规则实际上就三个字——看心情。

关于直升机的小知识

直升机为什么叫这个名字，是因为这类飞机可以在原地垂直起飞降落；那么，直升机为什么能做到这一点呢？这又与其工作方式有关。首先，我们来了解一下飞机——这里我们先特指一下，固定翼飞机——为什么能飞。固定翼飞机是最早出现的飞机类型，与在它之前出现过的任何一种载人飞行器都不同，因为它并不是依靠比空气密度小的介质来帮助升空的。那么，为什么这些金属制成的庞然大物可以飞上天空呢？因为固定翼飞机在前进的过程中，其机翼上下表面会产生压力差，当速度达到一定程度时，这个压力差就足以将飞机托起升空。当然，随着航空技术的进步，现在许多飞机用来产生升力的部位不仅限于机翼，但是原理上还是不变的。

尽管外观相差巨大，但直升机和固定翼飞机的飞行原理实际上是相同的，惟一的不同之处在于：固定翼飞机需要长长的跑道进行加速，以达到足够起飞的速度；而直升机只需要加大旋翼的转速，就能原地不动地产生足够的升力——没错，直升机旋翼上的每一片桨叶，都与固定翼飞机机翼的用途一致——用来产生升力。可千万不要以为直升机能飞是靠旋翼往底下吹风啊。除了产生升力外，直升机前行的推力也由旋翼产生。一般来说直升机的旋翼安装时会略微向前倾，这样的话当旋翼在产生升力的同时，就自然在水平方向产生一个分量，飞机就会往前飞行了；如果需要加快飞行的速度，把机头压低，加大旋翼前倾的角度，以获得更大的水平方向分量即可。至于转向或做必要的机动动作时，则需依靠旋翼主轴上复杂的变距装置来旋翼的桨距及倾斜角度等，因此直升机的机械结构十分复杂。

接下来我们再说说直升机的外观为什么与固定翼飞机相差巨大。首先，由于直升机升力的产生方式完全不同，旋翼就已经充当了固定翼飞机机翼的作用，因此机翼对于直升机来说是明显多余的；其次，由于直升机的旋翼有动力驱动，根据作用力与反作用力原理，必然会在旋转时产生巨大的反扭力，这种反扭力会使直升机的机身绕着旋翼主轴，以与旋翼转动相反的方向旋转。这可就不妙了，且不说飞不飞得起来，就算飞起来了，飞行员在高速旋转的机身中也根本没法驾驶飞机。因此必须要采取一定的措施来抵消这种反扭力，最常见的办法就是给直升机加一条长长的尾梁，并在尾梁末端安装尾桨。



■贝尔206，大概是地球上最常见的常规布局直升机。



■外形很有特点的CH-47，前面的旋翼逆时针转动，后面的顺时针转动。

除了安装尾梁之外，还有其他的方法来解决反扭力问题，这就是——增加主旋翼。增加主旋翼的方式也比较多，常见一点的有一前一后纵向排列的，比如 CH-46“海骑士”和 CH-47“支奴干”，这两种直升机都是前后双旋翼的直升机，两个旋翼转动方向相反，因此能产生可以相互抵消的反扭力。

前后双旋翼的设计固然可以解决反扭力的问题，但只能用于大型直升机，因为这样的设计显然会产生大量的阻力，只有不怎么要求速度和机动性、动力还能管够的运输直升机用上才划算。另一种常见的双旋翼设计是共轴反桨，即两副旋翼安装在同一根主轴上，但转动方向相反，俄罗斯的卡莫夫设计局一直在设计这类直升机。



■卡-31预警直升机，可以清楚地看到上下两层的桨叶安装方向正好相反。

共轴双桨布局的好处就是可以在体型较小的直升机、包括武装直升机上使用，由于不用尾桨，因此飞机的尾翼可以解放出来，完全用作气动；同时由于有两层旋翼，使得旋翼的尺寸可以做得更小，加上飞机飞行时比较平稳，因此很适合最为舰载机使用。但共轴反桨设计依旧存在问题：其一，双层旋翼依然会导致飞行时阻力增加，如果要降低阻力就必须将两层旋翼之间的间隙减到最小；但这又带来了第二个问题，如果两层旋翼靠得太近，那么在做机动动作、甚至包括转弯时就很可能会发生碰撞。事实上，俄军的卡 -50 直升机就曾经出过这样旋翼打架的事故，并且导致机毁人亡。

还有一些增加旋翼的方式比较暴力。比如同样由米里设计局研制的米 -12，就采用了在机翼翼尖上安装旋翼的设计——两只机翼尖端各安装一个旋翼，彼此旋转方向相反以抵消反扭力。



■硕大无朋的米-12，相比之下左右两侧的苏-35和米格-29简直像是玩具。

这种研制于上世纪 60 年代末的庞然大物是目前为止世界上最大的直升机，不过全球也仅此一架，现存俄罗斯联邦空军中央博物馆。这个大家伙的问题是结构太复杂，尤其是两部旋翼的转动必须通过长长的传动轴实现同步，这一点哪怕是美国人在 20 多年后研制的 V-22 也没能很好解决——当然，V-22 并不是直升机，而是将直升机与固定翼飞机结合起来的一种复合体，有个专属名词叫做 Tiltrotor，翻译成中文就是“倾转旋翼机”。最后我们要看到的这种多旋翼方案更加稀罕，这种方案名叫交替双桨，怎么个交替法，看图就知道。



■HH-43“哈士奇”搜救直升机，卡曼公司的经典之作。

图上这架 HH-43 就是典型的交替双桨布局，机身顶端并列放置两个外倾主轴，各安装一副旋翼，由于旋翼本身旋转方向相反，桨叶也只有两片，加上主轴又外倾，因此可以保证飞行时两幅旋翼不会发生碰撞。但是很显然，这种布局对于桨叶数量有要求，只适用于体型较小的直升机。

米-24的缺点

米-24母鹿最大的缺点就是它的设计初衷，米尔的"飞行步战车"思路其实并没有问题，而且很超前，但惟一的问题是太超前了；别说设计米-24的时代，即便是40多年后的今天，人们也没法拿出一个靠谱的"飞行步战车"方案。也正是由于这个设计初衷的缘故，让飞机平白无故多了一个专用运兵舱，然而这个运兵舱在40多年的时间里并没用上几次，生生变成了一个拖累。还有，由于飞机整体上是从米-8及米-14直升机的基础上改进而来，因此在设计完才发现存在着各种安全隐患，例如其在侧风情况下的方向安定性问题，就是被迫更改设计，把尾桨从右边移到左边，并且必要的时候还得牺牲一点主旋翼的功率。这个问题直到现在也没彻底解决。此外，飞机机载设备也是个头疼的问题，尽管俄军目前装备的米-35M已经进行了现代化升级，但还是有一些机载设备使用的是陈旧的型号，这大概也和俄罗斯军方缺钱有关系吧。

M82A1与游戏

米-24在大约30个游戏中有过出场，大多数时候是作为敌方势力、且无法驾驶的。而且有意无意间，几乎所有游戏中出现过的米-24，其杀伤力都被不同程度地削弱了——当然，也有可能是因为个别游戏里主角太强。

COD 黑色行动
Call of Duty: Black Ops

2010年发售的《COD黑色行动》是米-24一次比较有名的出场，在当年E3的微软发布会上，《黑色行动》的实机演示就包括了一段驾驶米-24的场景。出现在《黑色行动》中的米-24，从外形上很容易就能看出是米-24A，花房式的驾驶舱十分显眼。这架米-24A出现在游戏中的第十个任务"Crash Site（坠机点）"，只是根据游戏中的设定，这个任务发生在1968年，这个时候米-24的原型机甚至还没试飞，样子是不是跟米-24A相同都还两说，结果游戏里就能用上了……主角光环，不服不行。



■《黑色行动》中的米-24A，建模倒是比较准确。

按说从外观上看，这架米-24A可以说还原得非常不错，大家可以和前面的实物照片比一比，可以说基本上1：1的完全复制了。但很奇怪的是，玩家坐进座舱后，整个座舱风挡的细节却变了。我们还是来看图说话。

座舱里的仪表盘肯定是不准的，不过这倒是无伤大雅，反正大部分游戏中的飞机仪表盘都是做不准的；真正有问题的是这个座舱的框架，从图上不难发现，纵贯整个花房座舱顶部的一根加强筋不翼而飞，整个顶棚变成了整体式大天窗，可以说制作组已经发明了一个新的米-24型号。所幸游戏里米-24用起来确实带劲，绝对配得上标题里"尖牙利爪"四个字：首先，机上安装的12.7毫米机枪不会过热，弹药也无限，无奈这支阿法那谢夫A-12.7机枪威力实在不够，否则光靠它就能打遍全场了；作为补充，飞机上还有UB-32火箭发射巢供玩家使用，这种火箭发射巢发射的是S-5型24毫米火箭弹，威力不俗。游戏中的火箭发射巢不仅弹药无限，更可以自动装填，真正意义上的黑科技呀！不过使用黑科技也是有代价的，飞机上的四个UB-32火箭发射巢总共只能发射八发火箭弹，要知道，现实中单个UB-32能一次性射出32枚火箭弹，然而游戏里的每个发射巢，平均一下才只能射出两枚，这缩水也缩得太厉害了吧！



■《黑色行动》米-24A座舱视角。

米-24A在COD黑色行动中的总体评价

还原程度	★★★★☆
威力表现	★★★★★
入手速度	★★☆☆☆
综合得分	★★★★☆

神秘海域2
Uncharted 2: Among Thieves

2009年10月发售的动作冒险游戏《神秘海域2》相信大家都很熟悉了，游戏讲述的是主人公内森·德雷克寻找马可·波罗的失踪船队以及神奇的如意宝珠的故事。游戏一经推出，便大获成功，最终获得了超过600万份的销量。在2009年E3展索尼发布会上的实机演示中，本次主角米-24就已经粉墨登场了。相信看过当年E3发布会演示的玩家们，肯定还记得演示的关卡是游戏的第六章——"绝望时刻"。在这一章里，内森和克洛伊要前往一座可能藏有如意宝珠，或者至少有如意宝珠线索的寺庙，半路上就碰到了反派佣兵的武装直升机。

从外形上看，这架"母鹿"参考的应该是米-35M，最明显的特征就是机头的配置，面对机头，中间是Yak-B四管12.7毫米加特林机关枪，左边的是光电转塔，右边是无线电发射天线，用来引导无线电制导的9M114反坦克导弹。只不过米-35M



■内森·德雷克大战"母鹿"。

和米 -24 在外形上还稍微有点不同——它的起落架是无法收起的；而米 -24 型号中外形与游戏建模接近的，是接受了以色列改装的印度空军米 -24D。

很显然，游戏里这架“母鹿”的杀伤力被砍到惨不忍睹的地步，玩过游戏的朋友肯定都记得自己是怎样顶着它扫射时的弹幕奋勇前进的；即便使出了火箭弹这种面杀伤的武器，也只要随便找个矮墙什么的当掩体躲躲就好。我们的男主角内森更是从地上捡了把榴弹发射器就把它打趴下了，连 RPG 都省了，除了悲剧我也想不到其他形容词了……然而更悲剧的还在后面，第 13 章“敏捷移动”与第 14 章“隧道视野”的最后，又各有一架米 -24 被击落，估计德雷克先生都在纳闷：这些人开飞机过来让我刷击坠数的吗？

米-24A在秘境探险2中的总体评价

还原程度 ★★★★★
威力表现 ★☆☆☆☆
入手速度 ☆☆☆☆☆
综合得分 ★★☆☆☆

BF 恶人连2

Battlefield: Bad Company 2

最后要提到的这个游戏同样也是在 2010 年发售的，这就是《BF 恶人连 2》。这款由“寒霜 1.5”引擎打造的主视角射击游戏一经推出便大受欢迎，相对于主机独占的前作，全平台发售的《BF 恶人连 2》在画面、手感、剧情、对战等方面都有质的飞跃，游戏销量因此相当喜人，全平台累计售出了 1200 万份。在游戏的第十个任务“无人掉队”中，米 -24 以一种十分特别的方式登场。当进行到关卡的后期时，玩家可以登上一架正在修理的米 -24，操作它的机炮狠狠地教训一番来犯之敌；随后，玩家坐上一架 UH-60 “黑鹰”直升机，使用装在机身两侧的加特林“迷你炮”对付敌人的车队，以及前来拦截的三架“母鹿”。

游戏中出现的这种“母鹿”非常特别，是南非一家叫做“先进技术与工程”的公司进行“魔改”的型号，被称为 ATE “超级母鹿” Mk. III，这种“魔改”母鹿不仅升级了机上的观瞄设备和火控系统，连外观上都发生了变化。


■游戏中的“超级母鹿”，外形十分还原。

“超级母鹿” Mk. III这个造型堪称史上最丑的“母鹿”，硬生生地在机头加了一截，安装了一台 Argos 410-Z 多任务光电转塔，并把原本的 Yak-B 机枪转塔拆除，改装了一门 20 毫米口径的 M693（F2）机炮，可以说，除了米 -35M 外，这种“超级母鹿”就是最强的母鹿改进型号了。不过剧情模式第 10 关出现的那 3 架母鹿，可真是让人不敢恭维，倒不是说威力缩水，而是为了照顾玩家，让敌机彻底变成了移动靶。为什么这么说呢？因为那三架母鹿里只有最后一架才想起来自己是武装直升机，要用机炮和火箭弹突突，其余两架居然和玩家所在的“黑鹰”直升机飞并排，知道的这是在截击，不知道的还以为是护航。

除了剧情模式外，玩家们还可以在多人对战中使用这种威力强大的武器。你还别说，米 -24 在此作中倒真的成了“飞行步战车”，除了可以当武直外，还能再带上两名乘客，这两名乘客可以在运兵舱的门口对外射击，与飞机本身的武器一起组成交叉火力网；如果有乘员是工程师职业的话就更好了，可以随时对飞机进行维修，这样的战斗力简直可以用恐怖来形容。大概是出于平衡性的考虑，对战中能使用米 -24 的地图也不多，只有在突袭模式的 Isla Inocentes（俗称的“枫叶岛”）和 Atacama Desert（即阿塔卡玛沙漠）及征服模式的 Heavy Metal 等三张地图上才有机会驾驶这种大杀器。

米-24A在 BF 恶人连2中的总体评价

还原程度 ★★★★★
威力表现 ★★★★★
入手速度 ★★★★★
综合得分 ★★★★★


■ATE SuperHind Mk.III，名字读起来跟高达似的。

总评

明年就是米 -24 首飞 50 周年，在这 50 年里，米 -24 的足迹几乎遍布世界的每个角落。至今，这种年迈的飞机仍在几十个国家和地区服役，而且显然还要再继续服役个几十年。尽管总有一天，它会彻底离开人们的视线，但相信历史绝不会忘记这只充满了传奇色彩的“母鹿”。好了，本期游戏兵工厂到这里也告一段落，让我们下期再见。



特别企划 SPECIAL FEATURE

漫谈游戏时尚主义

文 马修　美编 01

15 年前的 2003 年是一个特别的年份，这一年情人节发售的 GBA SP，不仅让便携游戏主机真正实现了随时随处可玩，也首次将时尚要素融入到了主机的设计中。这篇特企，我们就从 GBA SP 开始，来聊聊游戏主机与时尚要素的结合。

TIPS：到底什么算时尚？

说起时尚人们往往想到流行，但事实上，时尚与流行有时不仅不同，还是相反的。比如珠宝、名包这些奢侈品，绝对够时尚，但是没法做到大范围流行；反过来，某些主打“接地气”内容的平台的注册用户过亿，虽然足够流行，但无论如何也和时尚扯不上关系。

而且时尚这个定义本身也是很任性的，老牌的时尚品牌都有强烈的奢华元素，而如今即使是老牌的时尚品牌，也经常出一些复古甚至有意做旧的设计出来。同样，在便携电子设备还是极少数高端商务人士彰显财力的奢侈品时，商务风格就是便携电子品的时尚特征；而当这些曾经高大上的东西在科技高速发展的时代走进大众时，更加彰显个性的多元化风格又成为新的时尚潮流。即便是游戏机，在老玩家们的记忆中，红白的 FC、黑色的 MD、灰色的 PS 等等也都是一种非常特色的时尚，或者说电子游戏本身，即是时尚。

所以这里该如何定义时尚呢？就给一个小小的范围吧，一个是大众的广泛认同感，这个是广度，使其超越于游戏领域之外；一个是本身带来的体验，这些体验包含了优雅、品位、精致、个性等不同感觉。或者说，我们这里的时尚，更多是基于自由、个性的数码时尚范畴，并适度地加上一些时装、健身等方面的时尚内容。

序：游戏和时尚的结合

虽然我们的主要话题是主机，但是在进入到正题之前，还是要把游戏和时尚的结合简单说下，为什么要简单说呢？并不是因为数量太过庞大而请篇幅君再度背锅，相反是太少了。电视游戏在发展之初的标签包括了“高科技”、“娱乐”、“实验室”、“学院”、“家庭”等各种标签，但唯独没有时尚什么事——毕竟游戏是自己和小伙伴们玩的娱乐，而那个时代家庭娱乐和时尚又没什么交集。当然，也和早期游戏的表现能力也有关，像雅达利 2600 那样的主机，可以用马赛克拼出粗糙的成人画面，但想展现出靠细节致胜的时尚元素，那可是真的很难，但随着机能的提升和游戏类型的丰富，将时尚元素做到游戏中便也成为了展现游戏背景和舞台特色的一个常见的方式，如《拳皇》、《美妙世界》、《女神异闻录》、《精灵宝可梦》等，这些现代题材的游戏，都会在人物的服饰上体现出当下的流行要素。而纯粹以流行时尚主题的游戏，不仅非常少见，也难以在核心游戏玩家中获得认可，笔者能想到的纯时尚主题的游戏，也只有 NDS 和 Wii 的“《芭比》系列”以及 3DS 平台的“《女生风格》系列”这些了。



▲《精灵宝可梦》的时装店，虽然游戏的主题是收集培养宝可梦，但六世代开始加入的自定义形象设定，也让时尚要素成为了重头。



▲纯流行时尚主题的“《女生风格》系列”。

GBA SP：首部加入时尚要素的游戏主机

就如前面所说，电视游戏诞生至今拥有很多标签但唯独与时尚甚少交集，其中一个重要原因，还是游戏机可以归类的“家电”、“计算机”这些跟时尚的关系不是很大，尤其是在以计算机科技为代表的高科技这一块儿，相比外形，人们更看重其性能，无论是如同一个房间大的超级大家伙，还是放在电脑桌上的机箱，都是如此，苹果台式电脑虽然拥有非常艺术的外形但又非常小众化。家电虽然比电脑要讲究些外形，但早已形成了特有的设计风格。

而游戏主机在家用主机的一个分支——便携主机，也就是掌机，其身分除了游戏主机之外，也有便携电子设备的身分，恰恰是这个身分，使得数码便携领域进入多元化、个性化的高速普及背景下，陆续诞生了一部又一部具有时尚要素、甚至引领时尚的游戏主机出来。而这一切的开端，就是刚刚过完 15 周岁生日的 GBA SP。



诞生时代背景 1：便携电子产品走进大众生活

GBA SP 诞生在 2003 年，这个时候，手机早已完成了从商务化到大众化的转变，这个转变的时间并不长，但在大众普及过程中，原本庄重而大气的商务风格，迅速被各种脑洞大开的新设计所取代，不仅外形有翻盖、直板等多种风格，屏幕也从计算器般的细小屏幕发展为更大的方形屏幕，并且迎来了彩屏时代，彰显个性成为了用户呼声最高的诉求。另一方面，同样是商务产品的便携电脑，其原本作为点缀的多媒体娱乐功能，也在其越来越多地走入大众过程中，成为了相当大的卖点。当各种便携电子产品从商场大量走入生活，面向更大市场的争夺便也催生了更快的技术进步，其中重要的技术进步之一，就是锂离子充电电池的广泛使用，不仅解决了便携电子设备的待电时间问题，也是让便携电子设备减小体积的前提。

诞生时代背景 2：被诟病的最强掌机

那么在掌机领域，有什么催生 GBA SP 的要素吗？还真有。游戏市场是一个可以创造巨大价值和财富的市场，因此一直被大大小小的资本觊觎，而掌机这一亩三分地和家用机最大的不同，是始终被任天堂牢牢占据着，而在进入 GBA 时代后，任天堂在掌机市场已经不仅是以前只靠游戏来取胜，机能上也是掌机里的最强的。

既有最强大的游戏阵容，又有最强的机能，此时的 GBA 和当年的 SFC 拥有同样无可匹敌的优势，如果说不同，那就是进入 GBA 时代后，已经没有游戏厂商试图来掌机市场挑战任天堂了。如此的优势，让任天堂即使在家用机领域垫底时，也依然数钱数到手软。但与此同时，一些玩家的不满，也逐渐多了起来。

首先是不自带光源的屏幕，以前的掌机游戏画面简单，找找合适的光源角度也就玩了。但 GBA 的画面更复杂，而且亮度相比上一世代的 GBC 要暗，这样的画面在一些游戏中甚至会直接影响游戏体验（如《KOF EX2》的黑衣妹子在她的光线昏暗的舞台）。此外，更多操作复杂又有比较严格判定的格斗游戏的纷纷移植，也让按键的导电胶皮损坏率大增；还有电池仓的盖子用久后也会松动甚至丢失……同时，手机行业巨头诺基亚公布的游戏手机 N-Gage 也一定程度上对任天堂形成了外部压力。总之，就算是 GBA 再无敌，但面对玩家反应出的问题，以及手机大厂那边可能出现的威胁，任天堂都必须要对 GBA 加以改良。

改良版的推出是无需担心的，毕竟老任之前就为 GB 推出过改良版本，但玩家们能想到的只会是加上屏幕光源的 GB 那样，出一个加亮版的 GBA——尽管在此时，已经有了第三方外设公司为 GBA 推出了加亮屏幕，但毕竟影响外形和电量续航，相比之下，官方的必然更完美。

▼国行版小神游 GBA，虽然已经加强了亮度，但还是不尽如人意。



结果，任天堂果然推出了自带屏幕光源的 GBA，但是外形改变非常之大，此时玩家们发现：同样的主机，竟然可以在外形上做出这么大的差异。

时尚外形

GBA SP 相比初版不仅外形差别很大，画风也极其不同。GBA 虽然是横版，但其外形来说，依然走了之前任天堂主机、尤其是日版主机的“玩具盒子”的路线，让孩子们一看就知道这个东西是用来玩游戏的。GBA SP 则更像是一个大屏幕的翻盖手机——这种感觉当然来自于其翻盖式设计，以及首发时的金属色外壳；在将其合上后，无论是大小还是造型，又像是首饰和手表的盒子，不仅时尚好看，也将掌机的便携性提升到了一个全新的高度。

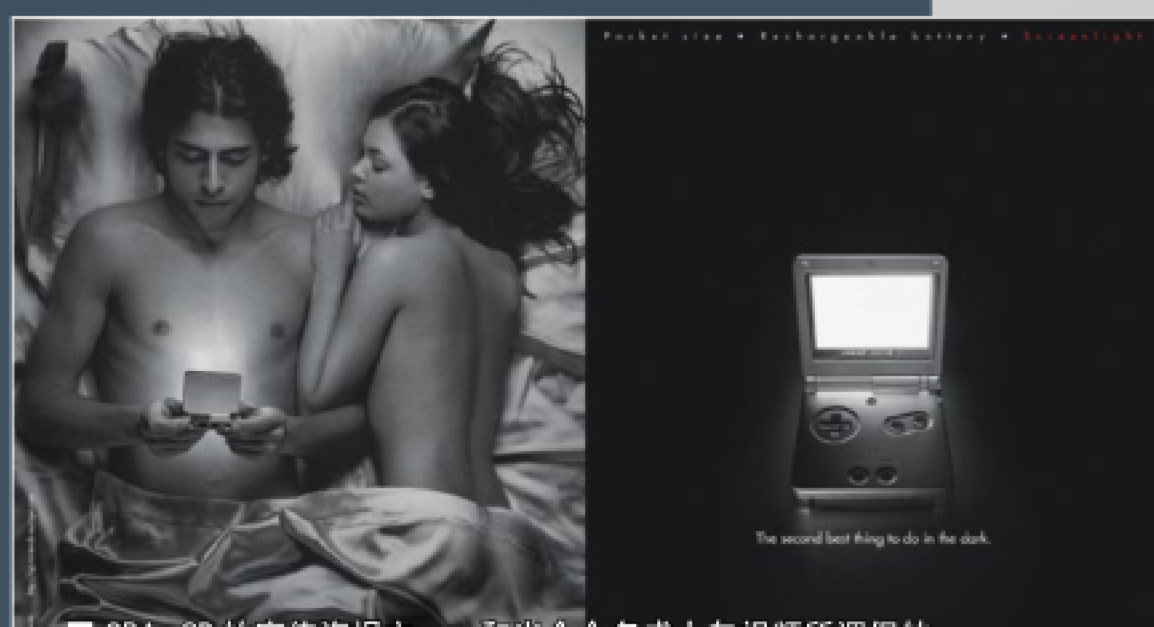


■即使现在来看，GBA SP 的造型也是相当时尚的。

这个既拥有时尚科技的外形，又能玩到当下世界上最多最好玩掌机游戏的便携电子产品，瞬间收获了诸多数码和时尚界媒体的关注。而这一次华丽的变身，也让游戏主机的诸多风格之中，又增加了全新的数码时尚风格。

时尚宣传

除了时尚的外形，GBA SP 在宣传上也走了与以往完全不同的路线，找年轻的西方人为广告模特，进行完全成人向的广告，主旨虽然是宣传 SP 的夜光功能，但也都有强烈的成人暗示，发售日也选在 2 月 14 日情人节——对于游戏玩家来说，任天堂一直在做全年龄向的游戏，宣传也比较保守；而这种面向年轻人、带着暧昧暗示的广告，单单是风格上与任天堂之前留给人们固有印象的巨大反差，就足以成为话题。而且 2003 年时，很多从 FC、GB 开始玩起的小玩家们，也都已经长大，而这次面向年轻玩家群体的宣传，对已经是青年的老玩家来说，就像是童年玩伴与自己一同长大一样亲切。



■GBA SP 的宣传海报之一，和当今众多成人向视频所调侃的玩游戏无视妹子的剧情不同，海报中安然熟睡的女性有着很明显的满足感……男人嘛，把该做的都做了，再玩。

扩展空间

采用翻盖设计的 GBA SP，相比以往的竖式和横式的直板造型，最大的好处就是在机身上、尤其是正面有足够大的空间可以做文章，可以在整个上机身上进行图案设计，而无需像以往时要考虑绕开屏幕和按键。因此 GBA SP 不仅让游戏机与时尚结合，还带来了数量更为庞大的限定版主机，风格也是多种多样，有可爱题材的，有怀旧题材的，有运动题材的……当然，也少不了时尚题材的。



其他改变

显然，GBA SP 屏幕增加的前光是宣传的主要卖点，之所以能增加前光，也和使用锂离子充电电池有关，不仅保证在屏幕有光源情况下也拥有足够的电量续航，其小而扁的体积也为主机的瘦身做出了重大贡献。在按键的导电媒质上，SP 取消了之前一直使用的导电胶皮而采用铜片，虽然手感上不如胶皮导电，但也彻底解决了按键媒介损坏的问题。



PSP：曾经的数码多媒体王者

相信大家都很熟悉 PSP，作为掌机，尽管没有获得同世代的 NDS 那么巨大的成功，但也是惟一在掌机市场牢牢站稳并收获相当大成绩的非任系主机。而且作为游戏主机，更在刚刚兴起的数码多媒体领域叱咤一年，让更多关注数码时尚的人们注意到：原来游戏机的也可以这么强大！

和 GBA SP 的折叠造型不同，PSP 一如之前的 GBA 和诺基亚的 N-Gage 那样，采用了横向直板的设计——但是和 GBA 的玩具感以及诺基亚一贯特立独行的风格不同。PSP 将其大屏幕作为一个巨大的卖点：4.3 寸、480×272 分辨率的大屏幕不光超越了同期的 NDS（256×192），在刚刚兴起的数码视频播放器领域也是足以傲视群雄的。而且这个屏幕不光大，还是 16 比 9 的宽屏。此外，16000 色、30 毫秒的响应时间，以及夏普 VSA 屏幕的优秀显示效果，让 PSP 不仅在游戏领域成为当时机能最强的掌机，也是整个移动设备中的王者。而大容量的 UMD 光盘，则为 PSP 提供了与其强大机能匹配的高质量内容的载体。内容上，亦有索尼娱乐以及其他好莱坞电影公司来进行合作，在 PSP 上市后不到 5 个月的时间里，总共有近 250 部 UMD 格式的电影和电视剧推出，远高于同期的游戏数量。毕竟 PSP 在游戏市场之外，也有着足以傲视数码播放领域一切对手的强悍机能。



来之不易的时尚多媒体掌机

在索尼的 PSP 掌机公布其多媒体功能时，很多人都感到很惊讶。因为 PSP 无论是作为索尼产品，还是作为索尼旗下的 SCE 游戏主机之一，都有和以往太多不同之处。作为 PS 系列主机，PSP 不仅前所未有地加入了多媒体，而且还成为了当时多媒体播放器的最强者——而在此之前，第一代的 PS 主机的口号“所有游戏在这里集结”，没有任何其他多媒体功能；PS2 也只是多了 DVD 播放功能，但出于加快光头损耗的顾虑，也很少有玩家用 PS2 播放 DVD。而作为索尼旗下的数码产品，PSP 除了拥有 UMD 这样的封闭式格式，竟然支持 MP3 和 MP4 这两种开放格式，而索尼在数字格式上，却一直是以保守著称的。

PSP 能做到这点，还真不是索尼内部在格式问题上开了窍（事实上索尼在 2007 年才宣布放弃 ATRAC 格式），而是时任 SCE 总裁的久多良木健用了两年时间游说索尼上上下下才有的结果。久多良木健的倔强是出了名的，因为太容易因为不同意见发生摩擦，所以 SCE 成立之初，当时索尼总裁大贺典雄将其安置在自己曾负责的索尼音乐旗下——并不是压制，恰恰是防止久多良木健陷入与集团高层的无意义争论与摩擦中，以让其平安度过成长期。然而为了争取多媒体，久多良木健还是要放下倔强而改为去和同事们谈判，扫除一切障碍。而其中最大的障碍，来自于 SCE 曾经挂靠的索尼音乐对 MP3 格式的坚决反对，表示只能和索尼 MD 一样采用封闭式的 ATRAC 格式——这是 PSP 诞生中遇到的最大困难，而且来自内部。

还好，在久多良木健的努力下，最终 PSP 上市时，MP4、MP3 这些数字播放功能全都得以保留下来。


▲多媒体功能是 PSP 的重点宣传要素。

PSP 时尚秀

在索尼与好莱坞的电影公司们进行合作谈判时，出于对 PSP 的数码时尚定位的认同，在 PSP 即将在北美上市前，索尼与好莱坞联合举办了一场 PSP 时尚秀，众多世界级的时装、珠宝、皮包设计大师受邀为 PSP 设计保护包和保护套，同时邀请世界级明星来做代言。下面收录其中的一些设计，来一起感受下奢侈时尚与游戏主机走得最近的这一次合作吧。



▲ Suss 的手工质朴风格的针织毛线套。



◀时尚品牌 Heatherette 带来的浪漫时尚风格的银色心形包。



▲时尚女装品牌 Diane von Furstenberg 的柔软舒适感的 PSP 收纳包。



▲时任 LV 设计总监的 Marc Jacobs 带来的柔性浪漫风格的栗鼠皮包



▶手表品牌 Icelink 为 PSP 打造的极具奢华气息的高档木盒。



◀时装品牌 Baby Phat 的黄金钻石护套——这个护套比 PSP 本体昂贵多了。



▲迪士尼的叮当小仙女主题皮套，不仅采用了旧书风格的传统颜色，还模仿磨损进行了做旧处理。



▲服装品牌 Henry Duarte 的西部风格皮包、裘皮保护套与 PSP 的合影。



▲时尚秀不能缺珠宝，澳大利亚珠宝公司 Autore South Sea Pearls 带来的珍珠腕带皮包。

从时尚多媒体回归游戏机

发售后的 PSP，在时尚多媒体领域所收获的赞誉远远超过了其在游戏领域的平凡表现，而其原因除了在多媒体领域太过大放异彩外，与当时游戏方面包括 SCE 自己对 PSP 游戏的支持力度不足也有很大关系。和 GBA 一样，PSP 拥有着同时代掌机的最强机能。但在初期也同样面临着 GBA 同样的大量旧游戏移植的情形——俗称炒冷饭。竞争对手 NDS 的境遇更糟，甚至一度出现大量强塞异质操作的游戏尴尬，不过 NDS 在冷场半年后成功地开辟出轻度玩家市场而一飞冲天，PSP 虽然没多大起色，但在多媒体领域表现强劲，似乎也不足以让人担心。

但是风光下潜藏的危机很快便出现，首先是 MP4 格式，最大只支持 320×240，让 PSP 播放 MP4 视频不仅无法充分发挥其分辨率优势，甚至连画面比例都与屏幕比例不同——原因当然是把最佳体验留给 UMD，但是在 SCE 与好莱坞的影视公司们度过了半年的蜜月期后，影视公司对 PSP 和 UMD 格式开始有了抱怨，最开始只是抱怨无法输出到其他显示器，然而到 2006 年 2 月，派拉蒙、华纳公司宣布削减 UMD 光盘出版业务，3 月份，环球影业、Image、华纳、派拉蒙又先后宣布取消对 UMD 格式的支持，四大影业一起表态，其他影视公司便也陆续跟进，连锁店也将 UMD 光盘下架……重压之下，索尼也悄悄放弃了对 UMD 格式的支持，UMD 成为 PSP 游戏专用的光盘格式，在影视界风光不到一年的 UMD 格式遭到了雪崩般的溃败。

突变的原因除了影视公司们对封闭格式可能造成垄断进行抵制外，也和当时数字视频和存储技术的蓬勃发展有直接关系，在 PSP 上市后，存储卡的容量成倍地增长，体积也由 CF 卡 -SD 卡 - 迷你 SD 卡发展到今天主流的 TF 卡，而容量也越来越大，跟随着用户对影片长度和清晰度要求而一路增加。2006 年 5 月 SD 协会发布了最新版的 SD 2.0 的系统规范，宣告 SD 卡的容量突破了 2G，这对只有最大容量 1.8G 的 UMD 无疑又是一大利空消息。而数字格式 MP4 除了在视频分辨率上的限制，索尼专用的记忆棒的容量和价格也都限制了其使用。

当整个多媒体数码领域都已经进入快速迭代发展的快车道时，受限于游戏机身分而无法快节奏推陈出新的 PSP，已无法在多媒体数码领域继续保持王者地位。甚至在掌机领域也没法像任天堂那样把各种限定版玩得风声水起。在推出白色版 PSP 后，SCE 的全部资源也都用在了 PS3 上，一直到平井一夫接任 SCE 总裁，重启对 PSP 的重视，PSP-2000 的上市以及一众 PSP 时代主要大作的诞生，PSP 也彻底恢复了作为主流游戏主机应有的活力。而数码多媒体，在其二度重生后已经很少被提及了。然而无可否认的是：在任天堂独霸的掌机市场，索尼的 PSP 能牢牢占据一方，和其最初在时尚数码上的定位、让 PSP 迅速普及到大众视野获得开门红是有直接关系的。



▲被索尼寄予厚望的 UMD 格式，曾经历了短暂的热潮。

前卫理念 1：大屏

其实 2004 年末上市的两部新世代掌机，都和当时主流的便携理念有些背道而驰。当时无论是多媒体设备还是手机，都在屏幕和大小间进行平衡考量，因此那个时代的手机和多媒体播放器普遍都不大，甚至 GBA SP 都做到了最大程度的便携化，但 PSP 和 NDS 却无一例外地以大块头的身分亮相。NDS 我们放后面说，这里单说 PSP——PSP 的大块头主要是因为其大屏幕，这个大屏幕在当时绝无仅有，外出带上这么个大家伙在很多厂商和媒体看来是难以想象的，但索尼不仅想到，还给做到了。随着科技的发展，更爽的大屏体验和更小的便携体积，必然会是便携数码产品要面临的矛盾，当年的 PSP 非常前卫地选择了大屏体验，俘获了大量数码爱好者和游戏玩家的心；而今天，大屏的智能手机更已给出了答案。



前卫理念 2：纯数字销售

PSP 在最初的 1000 型后，也陆续推出了 2000 型和 3000 型以及取消网络功能的 E1000 型，但外表差异都不大，但是 2009 年推出的 PSP Go，与初版及其他版本的外形差异之大，也足以堪比 GBA SP 与 GBA 了。2009 年，如今主流的大屏平板造型尚是众多手机数码产品造型中的一种，没有触屏功能的 PSP Go，选择了当时索尼爱立信手机的滑盖式设计，保证收缩时主机体积的小巧、亦不影响掌机本身操作的同时，也可以在使用多媒体功能时直接拿起来看。可以说，PSP Go 在外形设计上，有颇多和 GBA SP 的异曲同工之妙，甚至更紧凑的按键对操作的影响也都需要适应适应。

如果说 PSP Go 的造型带来的是时尚感，那么其纯数字销售就堪称是不亚于初版大屏幕的又一大前卫理念了。一方面网络带宽的发展将下载时间大大缩短，一方面 16G 的内存以及可外接存储卡的设计也能保证足够的游戏存储空间，当然也会大大节省中间成本和运输成本……虽然这个创意足够前卫，但却成为了 PSP Go 失败的重要原因，因为纯数字销售让零售商完全没有游戏钱可赚，既然如此索性就不卖这主机了。在零售店们的抗议抵制下，时尚前卫的 PSP Go 销量惨淡，最终停产，成为为数不多的成功主机中的失败版本。



而 PSP Go 的失败对于整个游戏行业的影响，就是主要大作始终是电子版和实体版并行，而且电子版的价格也不比实体版便宜。

GBM：小巧的时尚之美

说完了索尼 PSP 咱们说回任天堂，和 PSP 同期的 NDS 取得了相当大的成功，不过初版 NDS 并没有继承 GBA SP 的时尚设计路线，然而在人们以为任天堂的主机又回到了玩具风格上时，2005 年 9 月，新发售的 GBM（Game Boy Micro），让人们看到任天堂还没有忘记时尚这档子事。

GBM 并不是新主机，而是 GBA 在 SP 之后的又一个新版本，既然叫“Micro”，那体积也是非常非常小，和当时大多数直板手机一样大小，整体上的造型是金属质感加上方方正正的横向直板造型。当时的手机距离如今的智能手机时代尚远，但也已彻底完成了从商务到民用到时尚娱乐化的蜕变，带有多媒体功能的彩屏手机是那个时代的数码时尚潮流之一，GBM 就是以这么一种小而时尚的造型出现在大众视野，小到可以直接揣到衬衫的口袋，但却拥有数量庞大且优质的游戏可玩。而且所采用的背光 TFT 屏幕的显示效果也与当时最强的 PSP 不相上下。

顺便说一下，GBM 支持更换面板的设计，只要你愿意，可以为你的主机换上不同颜色的、有着金属时尚风格的面板。此外 GBM 还有《超级马力欧兄弟》20 周年的纪念版，一方面采用 FC 手柄的红白配色，另一方依然采用了其他 GBM 一样的金属质感外壳，将传统经典与现代时尚科技风范完美地结合起来。



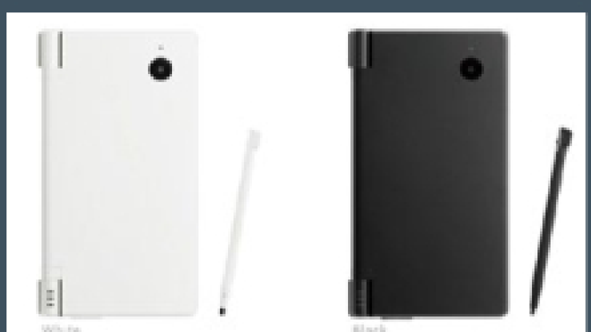
◀小巧而时尚的 GBM。在便携数码的发展中，一直有大屏与小巧之争，在当时的掌机领域则正体现了 PSP 与 GBM 的两个方向。

NDS：从质朴到时尚

终于说到 NDS 了，从时间上说，NDS 比前面的 PSP 和 GBM 都很早，而且前面在 PSP 的部分也没少提 NDS，可为什么要放在 PSP 后面呢？因为在本篇特企“时尚”这个主题上，NDS 真的是比 PSP 来得要晚。



NDSi：正式而不厚重



2008 年 11 月 1 日，NDS 的第三版主机 NDSi 发售，取消了 GBA 的支持而让机身更薄，而风格虽然依然是时尚路线，但磨砂材质外壳带来的是与 NDSL 的透明水晶质感截然不同的轻度商务风格，让 NDSi 看起来有种正式但不厚重的职场时尚感。而在功能上，NDSi 也加入了全新的要素，比如增加了摄像头，虽然分辨率在当时的功能手机里也排不上号，但却和当年 GB 时代的相机周边一样，赋予了各种各样的乐趣，还专门制作了《映像 瓦力欧制造》，来展现将摄像头应用到游戏可能实现的一些乐趣。而另一方面，NDSi 也加入了数字商店功能。这两大功能中，摄像头并没有多大起色，甚至到如今 3DS 快要结束，也没有再出现《映像 瓦力欧制造》这样的游戏；而数字商店 DSi Ware，则和 Wii 的 DSi Ware 一同，成为了后来的 e 商店。

NDSL：时尚主义回归

初版的 NDS 在公布图片时，银色翻盖设计还是可以的，但实际拿到手里会发现，不仅大小跟饭盒相仿，下机身还有一大块没有任何修饰的黑色塑料，与颇有移动时尚感的亮银色（首发颜色）部分形成了鲜明对比，如此造型不用说没继承下来 GBA SP 的时尚感，连之前的玩具风格也没继承下来，这种类似于高档西装搭配十元拖鞋的设计，想想只能用“质朴”二字形容，相比首发主机，后来增加的其他颜色的主机，起码回归了早前的玩具风格。

还好，后来 GBM 的发售，让人们看到任天堂给主机做出时尚风格并不是一时凑个热闹；而在 2006 年 3 月 2 日发售的 NDSL，更有着与众不同的时尚风范。

首发的水晶白 NDSL，其颜色和首发 PSP 的钢琴黑在颜色上形成了强烈反差，而且取消了之前 GBA SP 和 NDS 的金属色，包裹着透明层的白色机身所反射的柔光，配合减肥后的机身，带来了淡雅时尚的舒适感。而且改变的不仅仅是轻量化和时尚化这些外在要素，在 GBM 之后，NDSL 也将屏幕进行升级，亮度和饱和度大大提升。事实上，新版主机 NDSL 中“L”，就是 Lite。



NDSi LL：大屏体验的发扬者

从主机版本来说，NDSi LL 是属于 NDSi 的扩大版，而其相对于 NDSi 的最大的变化，就是名字里的“LL”（美版为 XL）那样所体现的体型变大，当然体型大的原因是屏幕变大。其实 NDSi 相比 NDSL，屏幕就已经加大了，只不过大得不是很明显，而 NDSi LL 却是真正的大屏幕。从画面显示来说，几乎达到了画面拉伸出马赛克前的极限。之所以单独列成来，是因为这是部发售于 2009 年 11 月的主机。和同期的 PSP Go 所处的背景一样，智能平板尚是众多手机类型中的一种，而 2009 年度最大的手机琦基 U1000 的 5 英寸屏幕就已被称为“巨屏”，且迎来一片“有谁会用板砖打电话”的质疑。和使用触摸操作的大屏手机不同，NDSi LL 不仅有两块 4.2 英寸的大屏幕，还有必备的按键，因此在闭合状态，NDSi LL 更像是一块板砖——当然，水面微凸的面板盖造型也是颇有意境的。

尽管外形还不错，但毕竟作为掌机，体积也是前所未有地大，任天堂在 NDSi 一帆风顺之时推出这个体积和屏幕都大大增加的大家伙，也的确是一个大胆的试水。而结果则和 5 年前的 PSP 一样，玩家更认可大屏体验，NDSi LL 成为了 NDS 家族的最新人气机型。

不过这样的大屏幕并没有出现在分辨率提升的后续掌机3DS的初版机上，直到第二版3DS LL发售，大屏才再度回归并取代初版。而后来的New 3DS的两本版本中，LL版远超普通版的销量也再度证明：只要不影响装包携带，数码设备的大屏幕还是首选，这当然不是已经流行开的平板智能手机的启示，在更早的2004年的PSP、较早的2009年的NDSi LL上，都已验证了这一点。

顺便也说一下，任天堂的这种相对于普通版的加大机型“LL”（海外版为XL）的版本设计，也直接影响了一些智能手机的型号命名，如谷歌在2016年同时推出的不同大小的Pixel与Pixel XL手机。



▼NDSi LL与NDSi的大小对比。

PSV：智能手机时代的跟进者

和任天堂不同，索尼的便携主机从PSP开始就一直致力于数码播放设备的定位——而且不是参考和跟风，而是在诞生后的第一年直接做了数码多媒体播放器的王者；而PSP的后续主机PSV，在其诞生的2011年12月，整个数码领域已经彻底进入了智能手机和平板为主流的时代，高清晰度大屏幕、电容触摸屏是这个时代的标配。相比早近一年上市的3DS对此完全无视的态度，索尼还是很在意其机能与时尚上的契合度的，因此PSV也拥有着大而清晰、并且使用了电容触屏的大屏幕，960×544的像素、约220PPi配合5英寸屏幕，让掌机的体验更上一层楼。

除了在屏幕和设计上跟随时代，PSV还推出了支持3G移动网络的机型，让玩家随时随地享受联网，尽管紧跟数码圈子的时尚，但PSV的定位依然是更面向核心玩家，因此无论是更大更清晰的电容触屏，还是3G联网，都是服务于玩家的游戏体验的。虽说这样的定位无需在整个数码领域去和进化频率超快的智能手机们去比配置，但PSV上市时，一方面是同样面向核心玩家的3DS已进入快车道，一方面是用大作对抗3DS的PSP余威不减，这样的局面大大限制了PSV的游戏资源，PSV虽然在掌机市场站住了脚，但却没能继续PSP的辉煌，采用的数码时尚要素来服务游戏的机能，亦没多少真正得以展现，多少让人为其唏嘘感慨……

▼无论成败，PSV都将掌机游戏的画面体验再度提升到了新的高度。



家用主机的时尚要素

前面说的都是掌机，也就是便携的游戏主机，其原因之一就是我们开篇所说的，将时尚潮流引入游戏主机设计的，就是掌机GBA SP，其后发扬光大的也都是PSP、NDSL等。那么家用主机呢？这里也专门来说一下吧。

家用游戏主机、也就是狭义上的在家里接显示设备才能玩的电视游戏机，70年代初就诞生了，并与电脑半导体技术的发展同行一路进化。无论是更早的都诞生于实验室和学院的电子游戏，还是电视游戏之父拉尔夫·贝尔确立的基于电视机的家庭娱乐设备，电视游戏机的主要标签都是“高科技”和“家庭”，反应到设计风格上就是计算机设备和家用电器。任天堂的FC在首创了玩具风格并大获成功后，将这个风格延续下来，美版的NES则采用画风完全不同的电脑设备风格并在美国继续延续（除了美日两版FC的不同风格，台湾的山寨厂们还推出不少五花八门造型的组装FC）。而为了与任天堂进行区别化营销战，像PC-E的海外版、MD这些FC的竞争对手主机则采用了黑色的商务风格造型，因为主机游戏更多的是面向青少年和青年群体，因此这种男性向和大人向的风格的也迅速获得市场的认可并扩大影响，小到Game Gear、Nomad掌机，大到3DO、世嘉土星、Xbox这些家用机，都是浑厚严肃的商务风格。期间也面向更大的群体推出其他配色，但单纯的配色改变对主机外形风格的影响还是比较有限的。

总之，家用主机的造型多多，市场定位也很明确，但也正因为如此，相较同时拥有便携的电子数码产品身分的掌机，家用主机更不容易与常规意义上的时尚要素产生交集，除非有不按常理出牌的跳出来。而Wii，就是这么一款完全不走寻常路线的主机。



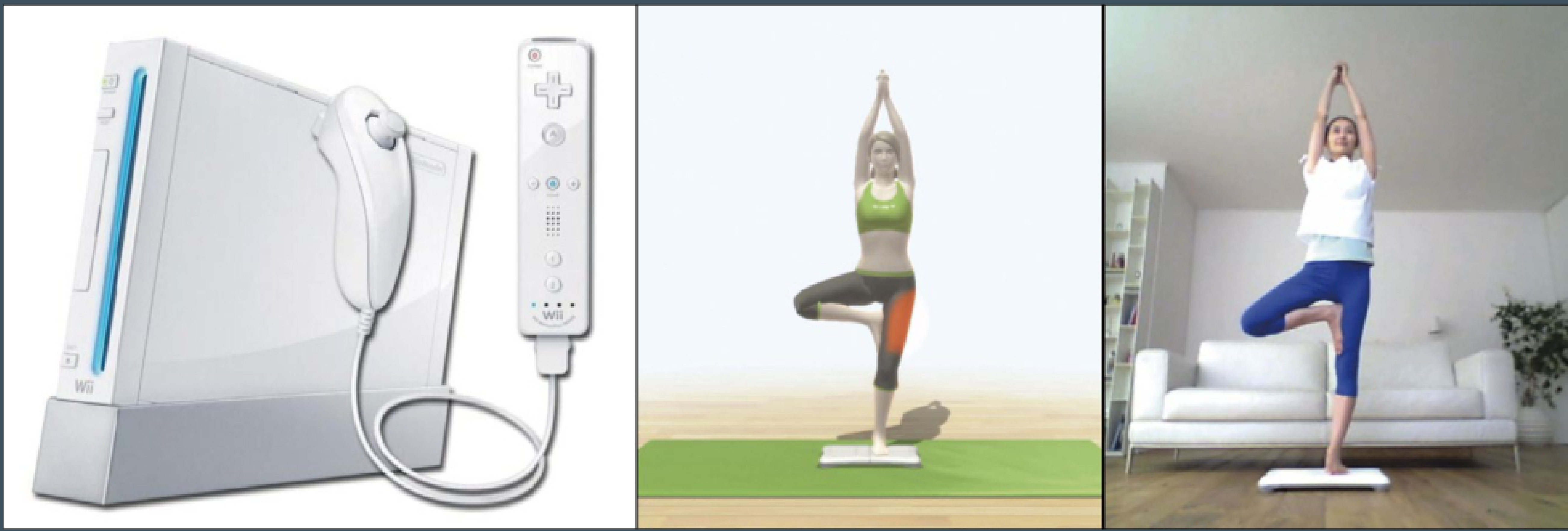
▲刚刚公布世嘉第四世代主机MD的迷你版，即使迷你化依然凸显硬派和庄重的商务风格造型，这种风格不仅更易为成年男性接受，也对应了主机时代世嘉游戏一贯的硬派风格。

2006年11月发售的任天堂第七世代主机Wii，和开辟高清世代的同代主机PS3、X360不同，Wii在画面上没有去追求高清，但却在新玩法上下足了功夫——毕竟有NDS的成功经验在先，而任天堂这个牌子也已经成功得到了轻度玩家的认可。于是，Wii将体感操作作为主要玩法，而正是这个玩法，让任天堂的主机和游戏前所未有地与时尚融合起来。而为了更吸引大众的眼球，任天堂也为其带来了与NDSL同样淡雅风格的时尚设计。

和NDS的触摸操作一样，Wii的体感操作也是使用非传统手柄的异质操作，但却因为其健身效果，以及时尚感十足的外形设计，再度成功吸引了轻度玩家

和非玩家——在健身塑形风潮盛行的时尚领域，拥有如此时尚外形、在健身时又能玩各种好玩游戏的游戏主机 Wii，想不火都难。藉由 Wii 的成功，任天堂也回到了阔别两个世代的业界老大的宝座上来。

如今的游戏主机已经进入了第八世代。相比以前，无论是索尼还是微软，都推出了世代内进化的“.5”版，而无论是哪个版本，其设计风格上依然凸显的是硬朗浑厚的风格。而特立独行的任天堂，则在并不成功的 Wii U 之后，推出了融合掌机与家用机，且回归体感操作的 NS——这次 NS 也终于向平板大屏且具有电容触屏功能的数码时尚风向看齐，更加上可以拆卸的操作手柄，来保证作为游戏主机所必需的操行感；和 PSV 以及更早横向布局的掌机也不同，NS 两侧的操作手柄可以拿掉，即便不在电视上玩，这个屏幕也可以带来独立的便携大屏体验。凭借独特的设计和吸引眼球且好玩有趣的游戏，NS 成为又一部吸引了时尚数码圈子爱好者们注意力的主机。



▲别致的造型，切合健身娱乐时尚理念的游戏，让 Wii 在时尚领域也备受欢迎。

结尾

当然，就如开篇的 TIPS 所说，时尚这个词是可以有很多解释的，就像前面的那些国际时尚大师给 PSP 设计的保护包、保护套所展示的不同风格，不仅有华丽、有奢华、有淡雅，也有复古、粗犷甚至有意做旧。那么在游戏主机的外形上，计算机风格也好，商务风格也好，玩具风格也好，数码风格也好，对于玩家们来说，无论哪种，带来的视觉上的舒适以及情绪上的愉悦，更重要的是玩到喜爱的游戏，本身便是一种属于玩家自己的最时尚体验。



文 乌冬 美编 咕噜



猎人集·会·所

在第一弹大型更新不久，官方又进行了第二次更新，游戏版本升到了3.00，这次同样也追加了新怪物，除此之外还有一张任务专用的地图，并且这个任务的进行方法也和一般任务有所区别，所以这次专栏就来介绍一下。

《MHW》3.00版本更新内容

特别调查【烂辉龙】

3.00 版本在集会区域的任务柜台追加了限时游玩的“特别调查【烂辉龙】”。具体任务名为“地母神的奢华享宴”，这是一项由集会区域的全体成员同心协力（不可发救难信号），以完成“完全破坏烂辉龙的大角”为目标的特别任务。在任务结束后，可获得与调查项目的达成度相对应的报酬，作为“特别调查报酬”。



●“特别调查【烂辉龙】”出现条件

1. 猎人的 HR 到达 16 后，到探索或自由任务中会出现烂辉龙的痕迹。

2. 调查过烂辉龙的痕迹，回调查据点和地图“！”处的大团长对话，即可解锁“特别调查【烂辉龙】”。

特别调查的进行方式

●调查流程

任务开始烂辉龙只会在最初的区域徘徊，在此期间要通过攻击不断削减其体力和进行部位破坏，每当累积足够的伤害它就会前往更深处的区域，同时攻击方式也会有所改变。当然最终的目的还是“完全破坏烂辉龙的大角”，但调查初期由于“追踪等级”低，烂辉龙逗留的时间很短，同时部位也比较难破坏，需要通过要收集痕迹和部位破坏来提升追踪等级，这样逗留时间会变长，同时部位也比较容易破坏，另外追踪等级会与集会区域的成员共享，在同一集会区域的其他成员也能享受到同样的效果。

在烂辉龙的调查里，还需要注意“调查项目”以及“达成度”，达成调查项目就能使达成度提升，达成度越高，完成任务后获得的特别调查报酬也越好（调查度无法共享）。



▲追踪等级、调查项目、达成度与集会区域绑定，调查期间一旦移动到别的集会区域或是自己建立新的集会区域，以上都会几个项目都会重置。

●调查完成与报酬

无论集会区域哪位成员达成“完全破坏烂辉龙的大角”的目标，调查就算完成。调查完成后，可在任务柜台领取特别调查报酬，接着任务的追踪等级、调查项目、达成度都会重置。

提升烂辉龙的追踪等级

收集烂辉龙的痕迹或者破坏部位可获得追踪等级点数，追踪等级点数累积到一定程度可使“追踪等级”上升，当前的追踪等级可在任务栏确认。追踪等级是与集会区域的成员共享的，所以大家一起累积追踪点数是快速提升追踪等级的关键。



提升调查项目的达成度

达成“调查项目”可获得达成度点数，达成度点数累积到一定的程度“达成度”会上升，从而提升完成任务后的报酬质量，具体达成项目可在任务栏按 R1 或 L1 确认。调查度无法共享，每个猎人都有其所属的达成度。任务成员达成调查项目，也可以获得达成度点数。（同一集会不同任务的猎人达成调查项目时，也可获得部分的达成度点数）



关于报酬

除了任务报酬外，成功破坏了烂辉龙的角回到集会所后，和柜台小姐对话还可获得调查报酬，报酬的质量根据达成度而定。报酬根据等级分为金银铜三种，金、银的报酬以各种鉴定武器为主，鉴定武器为随机生成的武器，随机的项目包括武器种类和各项数值；铜的除了有鉴定武器，还有烂辉龙的素材、坚铠玉和黎明武士票，其中黎明武士票用来达成交货委托“生产外观装备【寂】”和“生产外观装备【誉】”，这样可在自宅的箱子使用外观装备。



烂辉龙打法

和烂辉龙的战斗一共分为 4 个阶段，第一个阶段它会在区域 1 徘徊，不怎么会理猎人，找到它后集中打胸部弱点，这样它全身的肉质才会软化，方便进行部位破坏，另外这个区域还有一些大炮以及落石，好好利用也能对其造成不小的伤害。当累积到一定伤害后烂辉龙就会来到区域 2，在这里它的攻击性要高很多，招式里特别要注意有持续伤害的吐息，中了的话得赶紧跑出吐息范围。区域 2 累积了一定伤害后进入区域 3，这里是熔岩地形，没带冷饮的话入口附近有冰冷菇，区域 3 有可以用投射器击落的钟乳石，成功砸到烂辉龙可使其陷入大硬直，然后集中头部弱点。同样区域 3 给予足够的伤害后它就会来到区域 4，这里是决战区域，也只有在这里才能完全破坏它的大角，队伍里最好有能控制的弩手，麻痹它后让近战打头，还有睡眠 + 大爆弹桶 G 都是不错的方法，没有的话就集中打前脚让其倒地再打头，还有借助区域中间的石柱来踩墙跳，争取骑乘。另外要注意把它身上的全部黄金打掉后它会露出真正的形态，这时行动更加迅速，在其正面时要多加小心。



主要功能追加和更改

· 于开始选单→选项→界面追加更改“显示文字的大小”设定，能放大各界面的文字。

※ 于 Ver.2.00 追加的“字幕大小”选项的位置，从游戏内的选项移至标题选单。

·“管理调查任务”追加排序功能。

·“确认 · 出售道具”追加一次性出售所有换金道具的功能。

· 于“穿脱装饰品”画面，按□键（XOne 按 X 键）能更换显示装饰品名称和技能名称。

· 在穿着外观装备的状态下到加工屋试穿时，外表将显示为正在试穿的装备。

· 修改队长以外的成员若 30 日内不登入小队将自动退出的设定，改为不论登入期间都不会自动退出小队。

· 快速移动和因体力归零而回到营地时，即使导虫的指引效果生效亦不会强制转移镜头。

· 植生研究所能增殖常春藤叶。

· 于出发探索前的全域地图上，拥有重要对话的调查员的名字旁将显示“！”。

· 把“开始选单”的“玩家纪录”的说明修改得更易懂。(功能不变)

更改前：从过去曾一同游玩的玩家纪录寻找与目标玩家游玩过的集会区域。

更改后：找一起游玩的玩家所停留的集会区域。

（目标玩家若移动了集会区域，则无法会合。）

· 对象为历战个体时，若重覆使用闪光弹，有效时间将逐渐减少，最终闪光伤害将变得无效。

· 由于历战个体对闪光弹的耐性上升导致难度提高，故向上调整历战个体的调查任务的特别报酬。

危险度 1 的特别报酬有机会出现“风化的宝珠”。

危险度 2 的特别报酬有机会出现“闪耀的龙脉石”。

危险度 3 的特别报酬出现“闪耀的龙脉石”的机率上升。

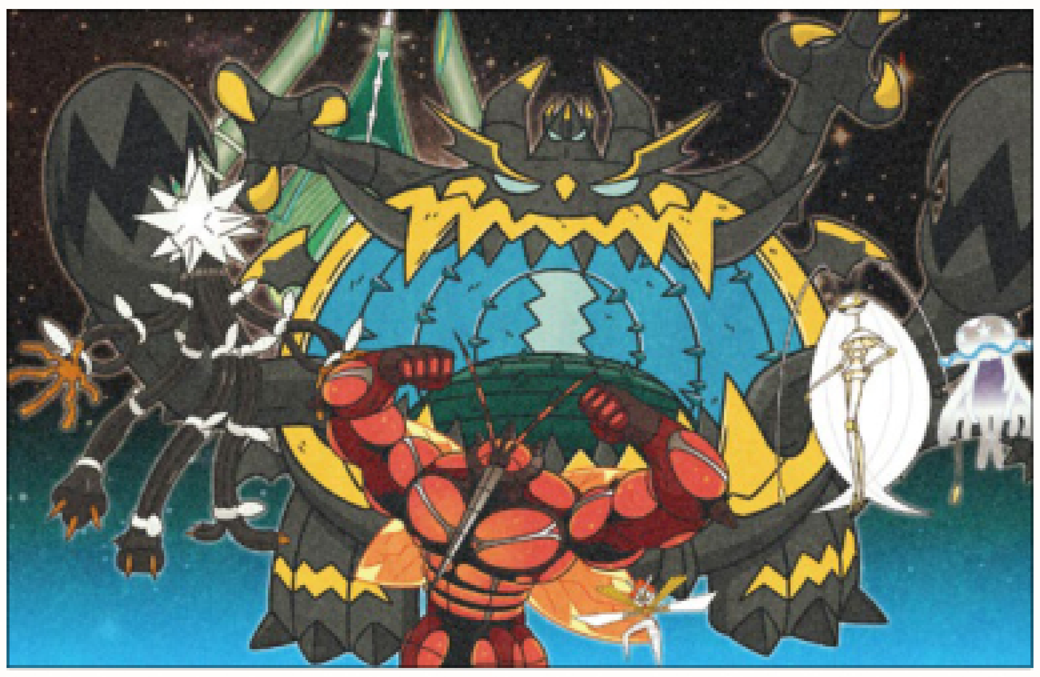


《宝可梦》神秘档案之究极空间

这一期我们来说究极空间，从定义上来说，登场于第七世代的究极空间，就是属于上期所说的“异世界”，而单独拿出一期来说，是因为官方提供的究极空间资料非常详细，内容之多差不多超过了之前有关异世界的总和。鉴于官方的特别活动网页“神秘档案”是做在《究极之日／究极之月》发售前，因此新增的异世界和宝可梦也都没有收录，这里我们都会一个不漏地加上，让内容更完整。

何谓究极空间

究极空间是阿罗拉地区的已经确认存在的异空间，也是《精灵宝可梦》整个系列中给出的最大、内容最完整的异世界。那里不仅有仅在究极空间才有的宝可梦，也有人类和城市。平常时候，究极空间和现实世界是互无交集的平行世界，然而一旦出现次元裂缝，究极空间便会和现实世界交集。而某些宝可梦，还可以自由穿梭于究极空间和现实世界。



在阿罗拉地区出现的大量被称为究极异兽的前所未见的的宝可梦的目击记录中，那些宝可梦都非常危险，有的甚至吞下整栋大楼，为此国际刑警专门派人来到拉罗拉，将目击发现的神秘宝可梦进行编号，并进行秘密调查和收服。而在阿罗拉当地，则有专门的空间研究所，由芭内特博士带团队对究极空间进行研究。除了国际刑警和空间研究所，民间组织以太基金会也对究极空间和究极异兽进行秘密研究，最终，这个团体在保护救助宝可梦的慈善外表掩护下，通过无数次的危险试验和研究，将于成功将究极空间的次元裂缝打开。在《太阳／月亮》中，以太基金会的理事长露莎米奈在进入究极空间后，因为虚吾伊德的心灵毒素的作而下迷失了心智，被寄生成为了可怕的怪兽……而这次前所未有的宝可梦寄生人类事件，也受到了关都地区的正辉的关注。

究极空间里的场所地点

在《太阳／月亮》中，究极空间只展现出了露莎米奈的那一小块区域。然而在《究极之日／究极之月》，究极空间中的更多地点与玩家见面了。在探访这些地点时会发现，这里不光有被称为究极异兽的宝可梦，还有相当多的人类及相关的设施和建筑。下面把特别的收罗起来一同介绍，出现得比较多、又比较考验 RP 的究极空间零地带就不专门提了。

究极之洞

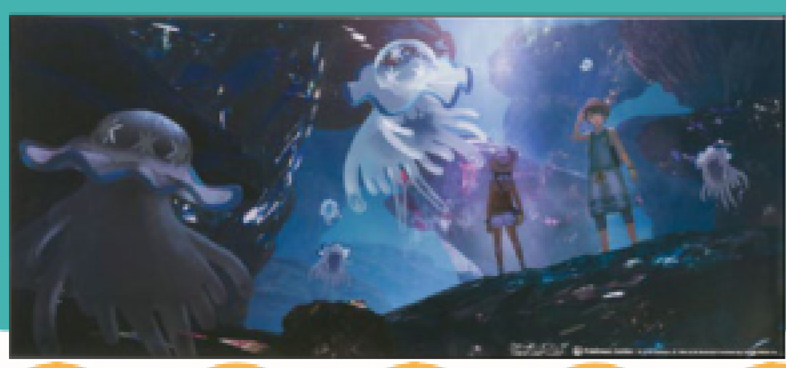
连接现实世界与究极空间的不稳定通道，最早由以太基金会的莫恩博士（就是宝可度假地的大叔）发现。在其失踪后，其妻露莎米奈继续带着基金会的研发团队对究极之洞秘密研究，最终通过科斯莫古的力量，露莎米奈在阿罗拉打开了多处究极之洞的入口。



▶借助科斯莫古的最终形态——索尔迦雷欧／露奈雅拉可以通过空间跳跃轻松来往于究极之洞和究极空间。

究极深海

《太阳／月亮》中，所进入的究极空间的洞窟就是这里——这里就是洞窟，并不是海，但墙壁上颜色各异的晶体和珊瑚礁形的石头，加上水母般漂浮在其中的虚吾伊德，使得身在其中也会有在海底的错觉。



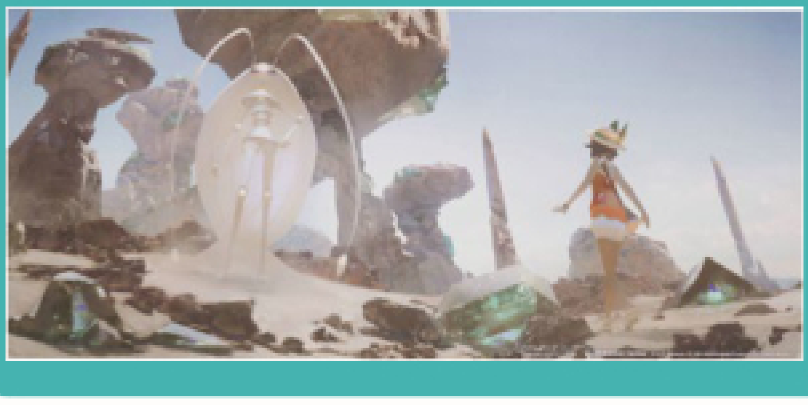
究极丛林

一片火山脚下的热带雨林，树木之间由粗壮的藤蔓连接，其中的三颗参天大树的造型与爆肌蚊展示肌肉的姿势相似，树顶就栖息着野生的爆肌蚊。



究极沙漠

究极空间的一片石柱林立、石洞众多的荒漠，亦有乱石滩这样的地形。在沙漠的中央，栖息着究极异兽费洛美螂。



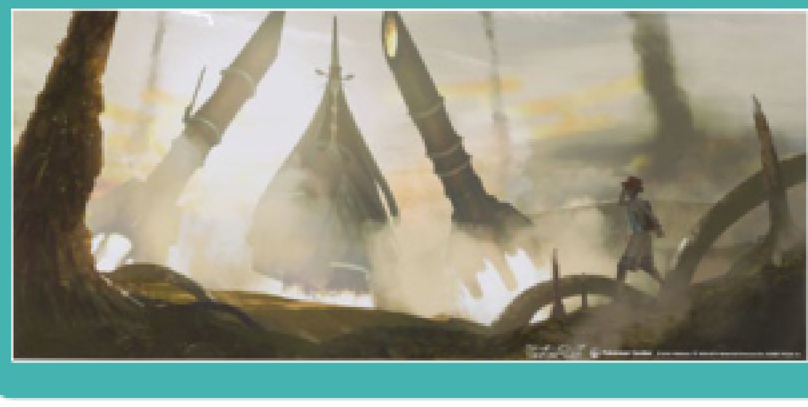
究极发电厂

建在缠绕着巨大电缆的岩山上的电厂遗址，这个雷电频发的地方栖息着大量的野生电束木。



究极峡谷

布满火山口和环形山、小型火山不停地喷射烟雾的荒，此外还有一些巨大的石笋。这里栖息的野生铁火辉夜会在裸露的岩层吸取能量。



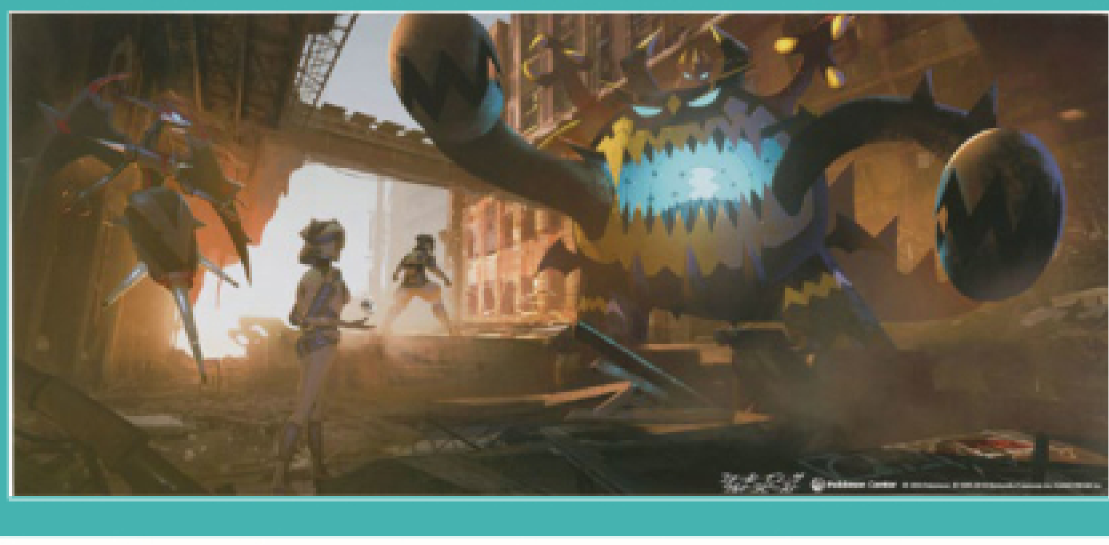
究极森林

长满参天大树的茂密原始森林，栖息着究极异兽纸御剑，此外这里还有此地专有的宝可梦训练家——指挥纸御剑作战的神纸使。



究极大厦

这里曾经是繁华的都市，现在成为了废墟，地下避难所通过管道与地表的废墟相连接。因为空气和水都遭到了污染，因此这里没有其他的宝可梦，人类也必需依赖防护服和净水才能在这里存活下去，因此此地的居民都已搬离。不过这个建筑垃圾遍地的废墟成为了一种究极异兽的乐园，那就是对垃圾和污染物有特别嗜好的恶食大王。



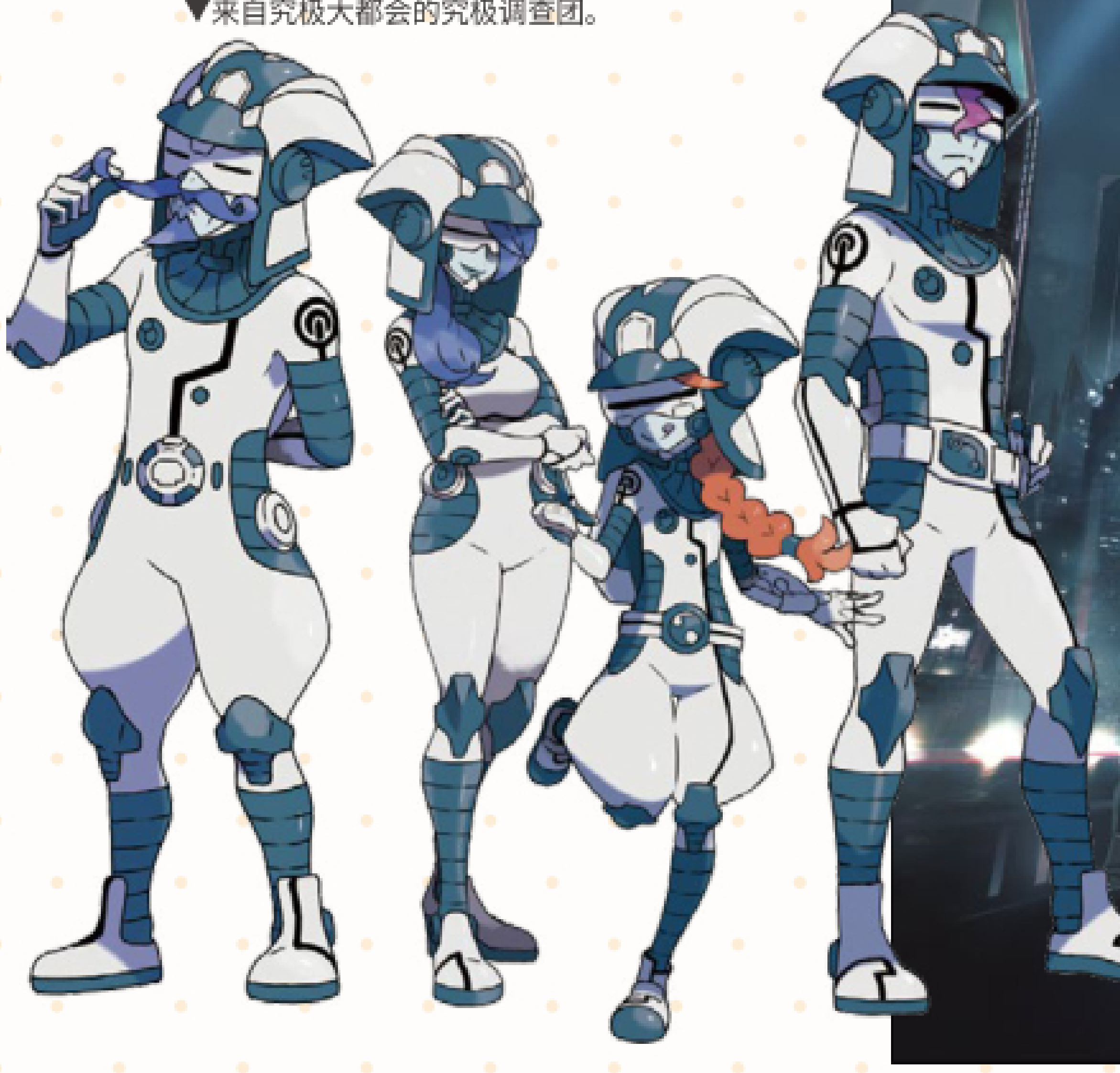
究极大都会

在究极空间中不仅有这里特有的各种宝可梦，还有人类以及他们所建造的文明。究极大都会便是其中科学技术相当发达的一座大都市，崇拜的神则是传说曾带来光辉的光辉大神奈克洛兹玛，但是在奈克洛兹玛因为某种原因失去部分身体而暴走后，究极大都会失去了光明。从此这座高科技都市陷入了黑暗之中。为了寻求恢复光明的方法，他们将奈克洛兹玛封印在塔上，并来到阿罗拉地区，与以太基金会合作来解决此事，

▼究极空间的城市——究极大都会，因为奈克洛兹玛而陷入黑暗。



▼来自究极大都会的究极调查团。



究极异兽目击实录

以下是宝可梦官方在《宝可梦》神秘档案的特别活动网页中，根据图鉴中的目击记录所绘制的图，一起来欣赏一下吧。

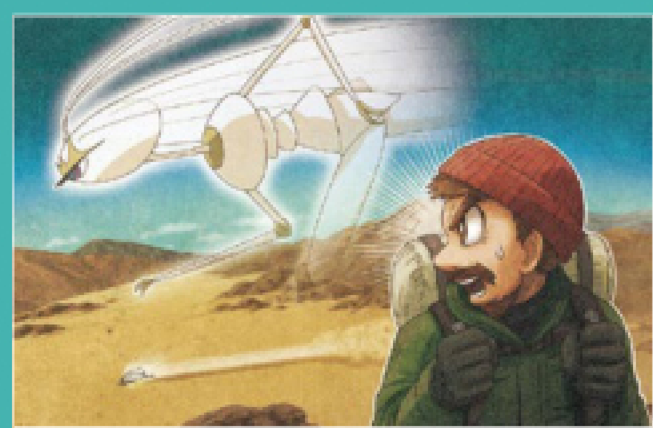


▲究极异兽目击记录之虚吾伊德，被虚吾伊德寄生后而暴走的人。



▲究极异兽目击记录之爆肌蚊，一拳便把翻斗车打得粉碎。

▶究极异兽目击记录之费洛美螂，有着闪电般的速度。





▲究极异兽目击记录之电束木，全身喷涌出骇人的电击。



▲究极异兽目击记录之纸御剑，将巨大铁塔一刀两断。



▲究极异兽目击记录之铁火辉夜，正在高空飞行。



▲究极异兽目击记录之恶食大王，报告中记录了其啃噬山体、吞掉大楼的恐怖行为。



◀《太阳/月亮》中，露莎米奈遭到虚吾伊德寄生后，成为了一个形似水母的怪物。

《究极之日／究极之月》新增究极异兽

《宝可梦》神秘档案的特别活动开办在《究极之日 / 究极之月》发售前，某种程度上说自然是给新作预热，但也不会收录新的究极异兽的如目击记录那样内容——毕竟这部分是《究极之日 / 究极之月》的一大卖点，早早剧透就没意思了。如今游戏已发售近半年，这里也根据图鉴来做个简单的图文介绍。

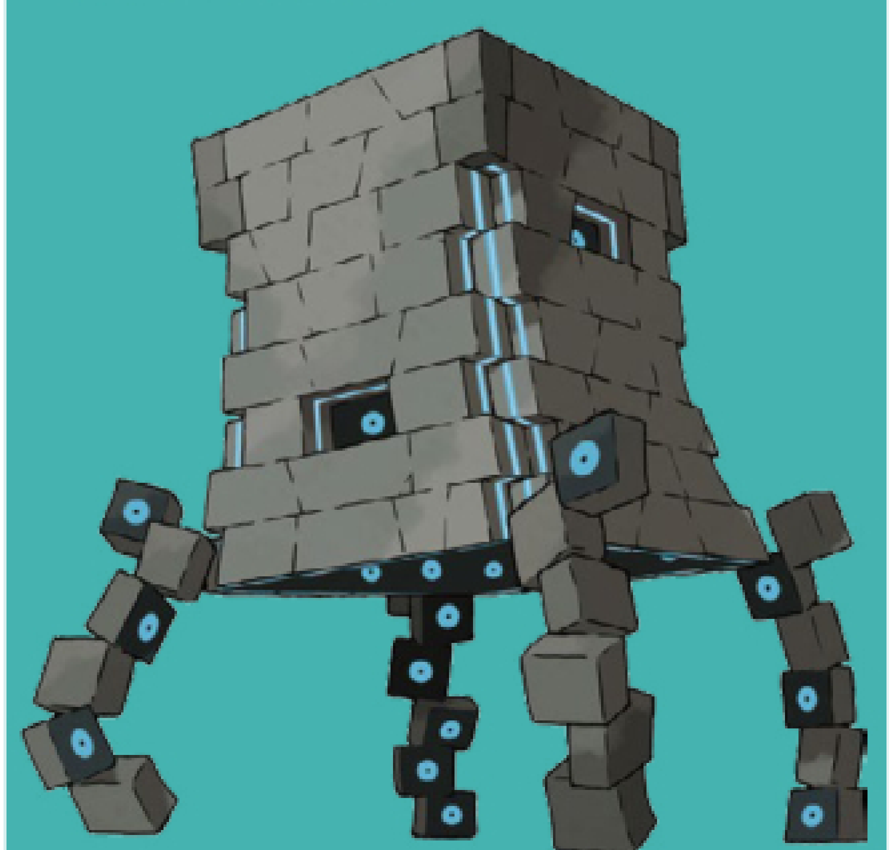
毒贝比、四颚针龙

毒贝比是生活在究极大都会、与人类关系密切的一种究极异兽，在剧情中主角还会从究极调查队那里获得。而在掌握了招式龙之波动后，毒贝比就会进化成四颚针龙，也是目前所记载的惟一与人类关系走得很近且有进化形态的究极异兽。



垒磊石

垒磊石是身高 5.5 米、体重 820 公斤的究极异兽，如同移动的堡垒（或者说是背着楼房的超大寄居蟹）。虽然很庞大，但似乎是作为独立生命体的砖石堆积而成的组合体。因为巨大如墙，因此在其袭击人时，会被误认为是石墙动起来了。



砰头小丑



身高和外形都很接近人类的一种究极异兽，最大特点是那个可以随时随地爆炸的脑袋。而鲜艳的颜色和扭来扭去的样子也很滑稽，很容易给人以亲近感，但如果走近就会被它头部的突然爆炸给吓到。这时它便会趁机夺走被吓者的生命气息——也是会夺人阳气的危险的幽灵系宝可梦哦。



冰汽时代

栏目主持
稀饭&三日月



文 稀饭

警告！本栏目已经进入异常的低温时代，连蒸汽都结冰了！所以本期开始正式更名“冰汽时代”！（其实是一期限定的特效啦）那么需要介绍的游戏是哪个？你们肯定都猜到了！接下来，就让我们来详细跟大家介绍一下这款于 4 月下旬正式登场的末日题材经营类作品吧！能量塔，点火！

——零下150° 的世界中容不下民主和仁慈



冰汽时代

○蒸汽朋克风格与冰雪末日的世界完美融合

○有趣的背景设定和剧情展现手法

○观感独特的圆环式城市建造流程

评价摘选：

2789933727

——人民果然是车轮子，没人推着就满地乱滚，我要是死了，你们这群刁民可怎么活，唉——

游戏信息

类型：模拟经营
开发商：11 bit studios
发行商：11 bit studios
发售日期：2018年4月24日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

游戏简介

由 11 bit studios 制作的这款模拟经营类作品在刚公布的时候就受到了不少玩家的关注，因为这家开发商此前曾经推出过备受关注而且多次获奖的生存模拟游戏《这是我的战争》(This War of Mine)，以对战争期间艰苦的生存条件和艰难的人性抉择描绘而闻名。

《冰汽时代》继承了开发组的这一风格，这一次，玩家需要扮演一个蒸汽朋克世界当中的领导者，在整个世界环境不断因为寒潮而恶化时，引领人们建设聚居地，探索周边环境并获取一切可以让他们维持生存的资源。



这并不是一个简单的任务，游戏中的环境气温随时都在波动——而且总体是在不断下降，资源则相对有限，用于维持城市温度的中央能量塔运作和升级又会时时刻刻消耗大量的资源，有时候作为领导者的玩家不得不作出权衡，关闭某些地方的热源供应，又或是让自己的市民时刻处于低温当中，以保证资源被用到更有需要的地方。



除此之外，玩家还可以通过制定法律来对城市进行管理，这些法律并非都是合情合理的，其中不少选择都透着冷酷的实用主义，例如让儿童前去参加工作，残酷地采用激进疗法，来让市民以被截肢的代价快速康复，并装上义肢继续参与工作，甚至是通过在食物当中混入木屑来提升饱腹感，哪怕代价是市民有可能会生病。

目前这款作品已经推出了三个剧情关卡，每一关当中玩家都需要面对不同的考验，有的来自于天然的环境限制——例如资源数量有限，或是人力资源不足，有的则是来自于人性——“新家”剧情里的伦敦帮不断破坏城市试图制造分裂，“方舟”中玩家必须要选择是支援已经濒临崩溃的其他城市，还是任其灭亡。

同时每一次的故事当中，也

代表着对玩家自身的考验。非常的时刻需要非常的制度，对控制的需求和想要避免无止境满足人们的愿望会让玩家们走上不一样的道路，而无论是诉之于信仰，还是走上了极权者的道路，都可以让玩家变得更容易操控这个城市，代价却是玩家自身的人性。

这就是《冰汽时代》，一个从里到外都透着寒意的游戏。

深入评价

1.综述

大家可以把这个部分理解为是专门给“太长不看跳到结论”的读者安排的内容，笔者会先简单说一下对整个作品的整体观感。

首先，游戏本身有一套经过反复推敲设计的城市建设和资源采集系统，玩起来绝对是很有意思的，不过高难度下的挑战性也很强，因此在作出各种艰难决策时也更有现实意味。

其次，虽然这是个模拟经营游戏，但是每一个故事都是有目标的，并非只是不断持续发展，比起喜欢无限种田的玩家，更适合喜欢故事体验的玩家。

最后，本作的整体优化水准一般，游戏容量和规模看似不大，可是很吃配置，电脑性能比较差的玩家建议等等本作的后续更新，不然游戏体验会很差。另外《冰汽时代》的价格偏贵，原价 99 元，游戏库中有《这是我的战争》的玩家可以获得 10 元的折扣优惠，但只持续到 5 月 2 日，所以出手迟了的玩家建议等等后面打折再入手，目前只建议对价格不敏感和实在是喜欢本作题材的玩家出手。



说完了概述，下面具体评一评这款游戏的方方面，并给出类似我们月旦评的四个方面的评分和分析，它们分别是“观感”、“体验”、“耐玩”和“国情”，每项分数最高分为 5 分。

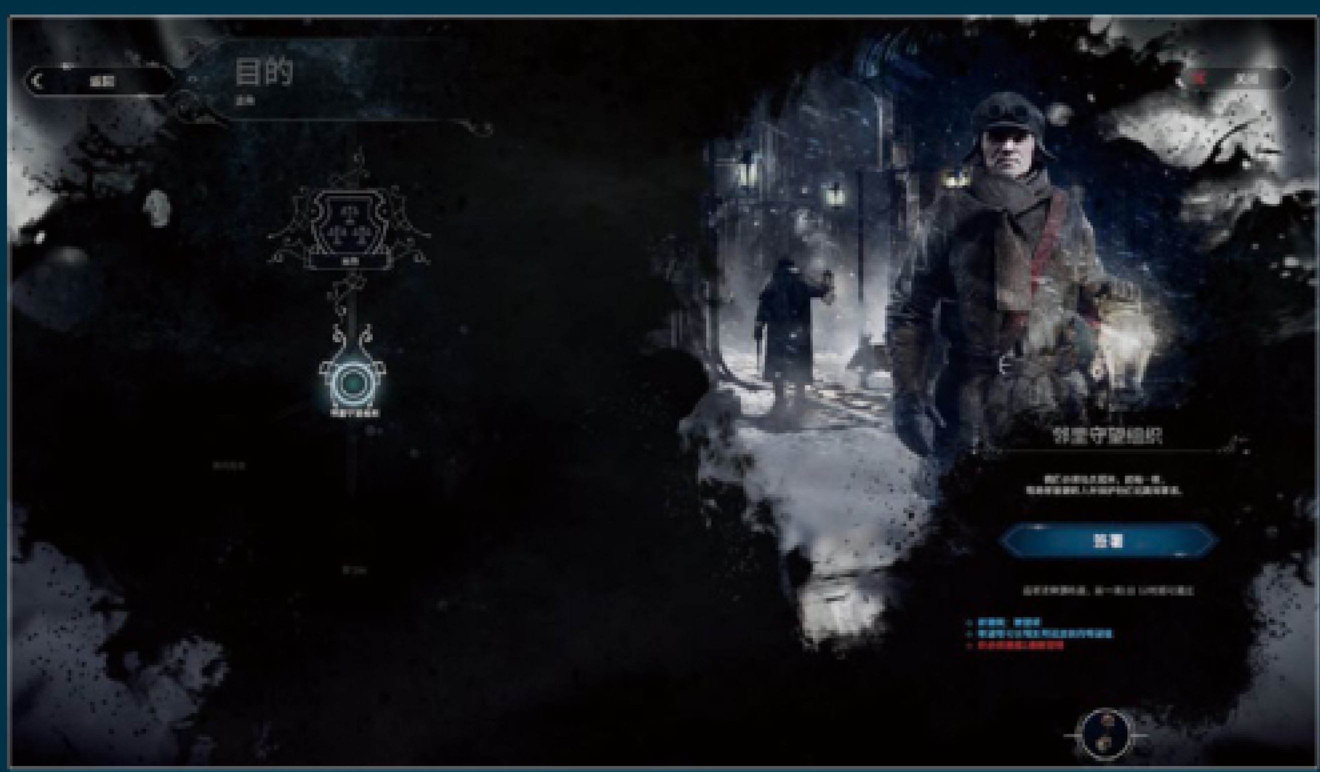
2.观感（4）

毫无疑问，在最开始公布的时候，《冰汽时代》最吸引人的就是它的美术风格。在整个世界环境都被极低的温暖浓罩的情况下，白色成为了游戏的主基调，而作为人类存续希望的城市本身则以暗沉的金属色调为主，既是用于和环境产生对比，也是在和游戏本身的蒸汽朋克风格相呼应，用滚烫而坚硬的金属，去和柔软洁白却冰冷的雪地进行反衬。

但是在实际游戏当中，这种风格很快会沦为一种被玩家逐渐漠视的印象。问题体现在两个方面，一个是细节上的相对不足和无关紧要，游戏当中玩家基本上长期处于视角拉得较远的状态，才能方便地看到各个建筑上显示的状态，以便应对各种突发状况，这一来玩家缺乏拉近观察游戏当中建筑的动机。而在实际拉近之后，其实值得一看的东西也不多，因为能够拉近的距离相对有限，建筑上的细节和城市居民的互动也比较匮乏，除了一开始出于好奇稍微观察一下，恐怕没几个玩家会持续不断地拉近视角来去观察城市。

另一个问题则是游戏设计与美术风格上的需求冲突，本作的蒸汽





朋克风格和严酷的末世题材决定了游戏当中的建筑风格都偏向于工业化，但是从游戏角度来说，这些建筑之间在远距离的上帝视角看来非常不好分辨，尤其是当他们按照城市的环形建设分布一圈圈建设起来时，更是连成一片不分彼此，甚至就连宗教设施当中的大教堂都变得有点不起眼，恐怕只有瞭望塔这种结构特殊的建筑和那些离群索居的矿井类建筑才能够被较容易地分辨出来。

这两个问题导致了《冰汽时代》的城市风格显得沉闷而无聊，游戏当中玩家达成了一个剧情的最终目标之后，会有一次城市建设过程的回顾，可是因为建筑本身的风格过于雷同，导致整个过程看起来没有什么成就感，反而觉得自己的城市像是雪地里的一块污垢，随着能量塔不断冒出滚滚黑烟而变得越来越大……

相比起来，反倒是本作朴素当中带着一点儿优雅的 UI 界面令人觉得赏心悦目，法典界面融合了插画与冰雪主题的法律项目简介更是显得艺术感十足，光是靠着静态的画面加上一点动态效果，就把这个陷于酷寒中的冰雪世界描绘得栩栩如生。

3.体验（3）

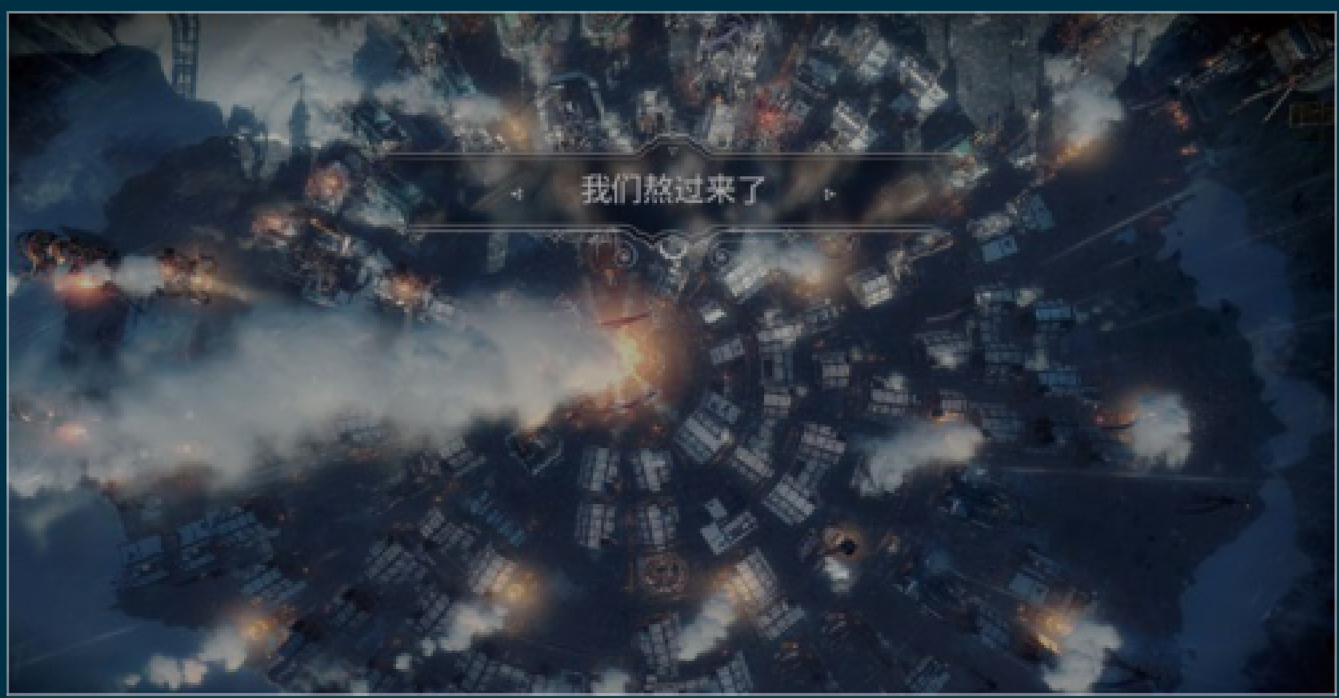
正如前文所说，《冰汽时代》虽然是一款模拟经营游戏，但是它的游戏机制内容，并非完全是以建设和经营为核心乐趣，这可能会让不同的玩家在进行游戏时的体验产生逆转。以笔者为例，因为游戏编辑的工作需要，个人偏向于体验那些有着密集内容的游戏，而不是那种细水长流的重复型游戏，因为后者获得新体验的时间成本过高，长此以往会降低一个编辑的游戏吸收效率和信息摄取广度，按例子来说就是你每天花两个小时玩《守望先锋》，就少了两个小时玩《战神》、《战场女武神 4》和《孤岛惊魂 5》，两者能够提供的乐趣或许差不多，但前者的成长感更强，后者的新体验更多。

《冰汽时代》的体验问题，是在于它有着一个重复型游戏的结构，可是本质上更接近于密集内容型的游戏。前文提到过，游戏当中目前有三段剧情，分别对应三个不同的开局地图，玩家手头上的人力物力资源也有一定的差别。但最重要的是，三段剧情里讲述了三个完全不一样的故事，游戏会用任务目标、突发剧情和各种可探索点的方式

来去一点点展开故事，讲述这场灾难当中幸存的人类们是如何在艰苦挣扎，而且剧情是存在着结局的，达成了终极目标整段剧情就会结束。例如第一个剧情“新家”里，只要玩家带领着人们熬过了能够令环境温度骤降到零下 150° 的寒流，就会迎来胜利。

游戏当中的管理建设部分也处处透着限制，例如每一个场景当中建设区域都是有限的，一旦能量塔所在的盆地能够被使用的区域都建满了建筑，就无法继续发展。而且场景当中的资源也是有限的，只有煤和食物能够无限产生，钢铁和木材资源都有最大获取上限，玩家不可能无止境地获取资源来建设自己的城市。这个特点会让游戏在刚开始时给人的体验颇为震撼，但在摸透套路之后发现能够玩的内容或许不如想象中多。尤其是城市发展不可持续这一点，或许会让很多原本对模拟经营内容兴致勃勃的玩家大受打击，因为严格来说这三段剧情里，玩家的目的并非是发展，而是“熬”，拼尽全力达到最终的目标即可，所以这些剧情其实本质上不是在让玩家玩模拟经营，更像是在玩一局没有战斗而且被拖得特别特别长的即时战略游戏。





这其实就是 11 bit studios 的目的，《冰汽时代》秉承着《这是我的战争》的核心，是想要让我们体验作为一个统治者，要如何在近乎残酷的环境当中去和变得毫不留情的大自然进行搏斗，用法律和理智——甚至还有疯狂和无情来去让自己的种族存续下去，而不是让我们搞什么人定胜天。可惜的是，这种思维需要玩家在开始游戏之后才能被准确传达给他们，而当他们真正搞清楚这一点的时候，游戏时间恐怕早就超过了 2 个小时，玩家感到满意的话倒是还好，而感到不满的，恐怕只能接受自己花了 99 元来看三段故事的事实。

当然了，喜欢模拟经营的玩家，或许也不需要太悲观，原因如下——

4.耐玩（3）

本作的剧情选择界面当中，在三个剧情选项下方还有一个“即将上线”，对于这个还没推出的内容，有两种猜测，一种是 11 bit studios 会按照现在的架构继续给《冰汽时代》增添新的剧情，从而让游戏的价值更为符合 99 元的价位，另外一种就是本作会后续更新能够持续玩下去的纯粹经营模式。笔者个人从 UI 结构上推断，是后者的可能性比较大，这意味着原本其实并不特别耐玩的《冰汽时代》或许会在这个新模式推出之后变得更有游戏层面上的“嚼劲”。

但在新内容推出之前，《冰汽时代》还是一个相对不耐玩的游戏，它的三个剧本分别可以提供大约 10 个小时左右的游戏内容（取决于玩家的技术和是否频繁使用快进功能），但是当玩家在第一个剧本中熟悉了游戏的规则和突发事件的内容后，第二个和第三个剧本能够带来的新鲜体验会相对较少，因为突发事件和城市需要面对的挑战其实是相对类似的，反倒是外部探索的地点里会有一些新的剧情背景信息收获，第三个剧本里更是有一个非常不错的剧情转折。



有鉴于此，目前《冰汽时代》的耐玩度其实是相对较低的，只是模拟经营的形式让其游戏时间天然偏长，不过每个关卡当中都有三个不同的难度，玩家也可以自定义难度当中的一些细节来进行自我挑战，所以硬核向的模拟经营类爱好者可以从中再榨取出一些游戏时间，但这一点可能并不适合所有玩家。

目前 11 bit studios 已经确认会为本作推出扩展内容，无尽模式和沙盒模式都已经在计划当中，所以已经入手和因为价格而在观望的玩家们都可以对此抱以期待。

5.国情（4）

11 bit studios 的上一款重要作品《这是我的战争》除了在 Steam 国区卖得不错，还曾登陆过国内由腾讯运营的电子游戏平台 WeGame，虽然在去年底被神秘地下架，但也可见其在国内的受欢迎度。所以在《冰汽时代》推出时，11 bit studios 就已经宣布本作会有简体中文版，而游戏实际发售之后也的确是内置简体中文的，并且翻译水平很不错，除了偶然有那么几句市民的台词翻译略有偏差，和极少数几个词漏翻，并没有存在任何明显的翻译问题，因此游戏本身也不存在理解的门槛，这一点很值得称赞。



扫码进入 STEAM 商店页面

总体评价：赞

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
通讯地址



★重要提示：5 月 UCG 会有多部重要商品推出！包括《尼尔：自动人形 美术记录集》授权中文版、PS4《战神》艺术设定集官方授权中文版、《战神 终极档案》全系列攻略专辑等。把好书带给中国玩家一直是 UCG 的终极目标，2018 年内还会有更多好书奉献给大家！

★在索尼的协助下，《战神》攻略与游戏同期登场，于是这一期就少了一个重头攻略。这也算是一个幸福的烦恼吧！本期我们找到了几个近期的精品游戏，再加上研究、DLC 等内容，使得这期的实用性内容依然不在少数。如果大家还希望看到此前哪些游戏的攻略，不妨来信告诉我们。

★虽然才到 5 月，但很显然今年 9、10 月已经是大作如云了，而且还有《荒野大救赎 2》这样的顶级大作。看来东京游戏展特刊和秋季攻略特刊是要接连推出了。

淘宝 sxxxxr：自从买了《塞尔达传说 旷野之息》的攻略本，本来已经等了一百年的公主又多等了两个月。我炸鱼采草打猎刷怪开庙登高做饭套马射兔子赚钱买房收藏武器之后，带着最好的装备骑着最快的马带着最好吃的食物揣着最见效的药，花 5 分钟就救了公主。最近从订阅的 UCG 公众号中，看到了 amiibo 介绍，十分满意。那么全料理啥时候能够和大家见面啊？

纱迦 关于这点，在后面会详细解释，简单地说就是因为没篇幅了。不过攻略本上市后，没想到有这么多读者想看到料理图鉴，这点确实有些出乎我们的意料之外。因为游戏中并无料理图鉴一说，绝大部分料理都是华而不实的，攻略本中也介绍了料理的原理以及实用料理和攻略必须的料理。既然大家如此厚爱 UCG 出的攻略本，那么我们也顺应民心，将在下期杂志也就是 442 期杂志中刊登全料理图鉴。除此之外，当期还会刊登截止到当时最新的游戏研究。不得不说，《塞尔达传说 旷野之息》的满分评价真不是吹的，在攻略本上市之后又出现了大量从未见过的全新技巧，这些都将在下期 UCG 中披露！

编辑部游戏风向标

重装机兵 Xeno | **3 人**

苍穹 马修 余烬

官方公布游戏发售 2 天销量就已突破 5 万，远超《MM4》，只能说画师能顶半边天……

——面对质量不堪的《重装机兵 Xeno》，苍穹无比惆怅。

迪托之剑 | **3 人**

北山杉 六等星 余烬

第一次遇到重生这么慢的 Rougelike……

——北山杉对每次轮回时都要跑一段很远的路去拔剑的设定很不满

Email daowang1980：发展 20 年，对于一本时尚类杂志不容易，倾注了各位的心血，也从侧面反映了游戏已经从不入流进入主流的现实。希望今年能够开展系列活动，比如游戏文化展、游戏竞赛、游戏征文、读编面对面交流等。当然，对于一本杂志，书是多多益善，希望贵刊能够引进更多高质量精品图书，也希望推出更多符合中国玩家实际的原创图书，相信在中国经济文化影响力日益扩大，中国玩家参与热情日益高涨、整体素质日益提升的今天，这一切都会成为现实。（刚刚看到同步引进《战神》设定集的新闻，牛！）

纱迦：看到这封信的第一反应是：原来我们算时尚类杂志啊！（笑）虽然杂志诞生已经 20 年，但行货主机引进国内还不到 5 年。错过了世纪之交的黄金时机，如今主机游戏在国内步履蹒跚。好在如今仍有一大批媒体和玩家仍在坚持，为的就是能让更多国人喜欢上主机游戏。年内还有多款精品书籍登场，请关注 UCG！

Email 术士已经不适合现在这个版本了：还有不到两个月 E3 就要来了，各位编辑有什么期待的游戏吗？我的话最期待的就是任天堂会否公布重量级的新作，来个《宝可梦》新作就最好不过了。

三日月：从现在网上公布的各种“舅舅党”消息来看，今年的 E3 还是很有看头的。索尼和任天堂的先不说，传言中今年微软将会公布众多第三方游戏，其中不乏《边境之地 3》这种很久不见的“老 IP 新作”。第三方也是各种摩拳擦掌，EA 的《圣歌》和《BF》新作是肯定不会缺席的了；Bethesda 的 CEO 说了今年的展前发布会会会非常牛逼，《上古卷轴Ⅵ》和《毁灭战士 2》很有可能会公布；至于育碧，刚刚摆脱收购阴影的他们会推出什么新作也是值得期待，毕竟每年公布原创 IP 也算是历届 E3 传统了。至于我嘛，最期待的当然是《全境封锁 2》以及《辐射 新奥尔良》（醒醒）啦！

《P5D》新服装公开后









Email 暗健杀：20 周年的纪念是必须要有的，但如果只是送周边、搞聚会，那只能是小部分读者有幸参与、享受。想当年自己专门订购了限量版的 5 周年特刊（现在也已拥有贵刊 400 多本，也算陪着一路走来），看到杂志将自己列为 VIP 读者的兴奋，对于一个成长于资讯还没那么丰富时代的大学生来说，那种喜悦是现在无法体会的。但也就那个时刻而已，之后的那么长时间里，这个 VIP 的头衔，似乎在贵刊就变成“然并卵”了，自己也随着年纪的增长没有更多精力去计较这个事情。现在，既然贵刊要纪念 20 周年，又搅动自己尘封的记忆骚动。所以，如果还要举办这种纪念活动，我衷心希望贵刊能够真正的将各种实惠回馈读者（当然每年的主机抽奖已经算是一种，还有每期小礼品也算吧）。会员制——个人觉得可以整一个，初始入会条件可以以自身拥有贵刊的数量来分级（该条件认定很有难度，需要包含多种信息，全靠读者自己素质，尽量避免骗取会员身份的情况发生，也可以考虑用其他办法），请允许我这个得罪新的年轻读者的提议，但必须要尊重老读者和一直以来的支持者，一定期限后，一律作为新会员进行认定。会员制必须比网站的注册要更有“福利性”，升级条件更严格，真实性是首要的。

余烬：感谢老读者对我们多年的厚爱和建议。其实关于您所说的老读者福利这块我们之前确实有讨论过，但在多次衡量之后发现要很好地实施起来并不容易。首先是“老读者”这一身分的判定没法像网络媒体那样便利，当然确定某些和我们经常有联系的老读者很容易，不过一旦将所有读者放在同一标准上进行衡量，数量达到一定的量级后，以人工来主观的判断就容易丧失公平性。其次就是您说提到的，老读者和新读者平衡的问题，对于我们来说，平等且认真地对待每一名读者是最重要的。最后，从另一种角度来说，会员制其实我们是有在实施的，我们淘宝商城的不少书籍和商品都是对“全年订阅”用户有价钱上的优惠的，并且还会不定期地举办各种福利活动。20 周年纪念活动开始后，这种“全年订阅”用户的优惠和福利当然是不会少的！至于更多 20 周年纪念的具体内容，敬请期待！

Email 黄昏的微光：淘宝上买不到 UCG 出品的《塞尔达传说 旷野之息》的攻略本，有几家店倒是有现货但价格太便宜了听说是盗版，印刷很差不敢下手。实在买不到只能指望 UCG 上架电子版了。请问官方有这个意向吗？

纱迦：《塞尔达传说 旷野之息》的攻略本推出后大受好评，市场的反应超出了我们的想象。目前攻略本已经再次加印，当你看到这个回答的时候就已经可以在官方淘宝店中购买了。至于电子版，可能要等到这批加印的攻略本销售完之后看大家的反应再决定是否推出了。

Email 手巾高虎：学生党的我前段时间入了《MHW》，然后误打误撞地让一位同校的学长看见了，他就把我拉进了一个猎人 Q 群，群里都是同校的猎人，有玩 PS4、NS、PSV、3DS 的，虽然人少不到 10 个，但这对于我这个几乎不玩手机游戏和网游的玩家来说实在是太好了，有人陪自己狩猎咯！在自己班里找不到圈子，幸好在学校里还能找到。

秋沙雨：在学校里能找到志同道合的玩友是一件值得高兴的事，当年我也是学生党的时候带着 PSP 在学校里玩，结果身边都没有玩游戏机的同学，这类话题也找不到人来聊，就只好一个人默默地玩一些不需要联机的游戏。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Email Pray for 祈り：高考临近，请容许本人在这里不要脸地向小编们求助两个问题：有没有什么高考语文作文里能用的游戏素材？

水无月：我觉得这个问题比较难以给出明确的答案，首先请问真的确定要在高考语文作文里提到游戏吗？从求稳的角度而言我个人觉得使用举例素材的话，还是选择传统的文学名著和经典影片比较合适，毕竟要尽力确保阅卷老师对你提到的梗和例子能心领神会才是最重要的。如果真要使用游戏作为作文素材的话，可以挑选一下挖掘人性或是反映社会现实的作品了解一下，比如《最后生还者》或是《女神异闻录 5》都可以吧。

Email B 上校：高考结束两年了，上次给贵刊写信也是几年前了，这次来写信是有了一点新的想法。各位编辑这么多年来阅游无数，见过的游戏里的人数不胜数，那么问题来了——各位编辑自己认为塑造得最为成功和失败的角色是那两个？游戏类型不限，男女不限，日式美式也不限，就举出自己认为塑造得最好/最差的即可。

三日月：个人觉得塑造得最好的是《辐射 新维加斯》里玩家扮演的邮差，一般这种自定义主角的存在感都是很低的，但邮差算是个例外，黑曜石工作室在正篇以及 DLC 剧情里留下了很多伏笔来补完失忆前的邮差。最差的话还真挑不出来，毕竟差的都是一个水平，不过要从最近玩过的游戏里挑一个的话，我投《战场女武神 4》里联邦军这一边的所有主要角色一票。

Email 疾风之翼：听说贵社要出《怪物猎人世界》的攻略本，作为本作铁粉当然要支持一本。但考虑到本作也算是半个网游，很可能一个版本更新下来，书上的攻略就过时了。不知各位小编们将如何应对？

水无月：针对游戏的版本更新，我们在 UCG 上也开设《怪物猎人》的专门栏目，会第一时间向各位读者介绍游戏更新的最新内容，今后电子版攻略本也将更新，因此欢迎各位猎人们时刻关注《怪物猎人》专栏。

微信 QNR 大神：终于买到了《塞尔达传说 旷野之息》的攻略本，感觉十分满意，如果不是没有 amiibo 介绍和全料理列表，真的能够打满分。想问一下为何攻略本中没收录这方面的内容呢？

纱迦：其实这两个内容我们已经完成了，然而因为页数的关系最终没有收录。可能有些朋友会问，原来攻略本计划是 240 页，后来加到了 272 页，那么再加几页不可以吗？这里要解释一下，一本书的页数不能随心所欲地定，由于印刷工艺的限制，书的页数必须是 16 的倍数。240、272 都符合这个规定，如果再往上加就应该是 288 页。这两个内容撑不到 16 页，所以只能放弃收录了。其中 amiibo 介绍选取了最精华的内容，放在系统介绍部分。料理则因为已经介绍了原理、推荐料理，而且支线中也有不少食谱登场，就直接去掉了。杂志也是同样的道理，而且杂志是不能随意更改页数的，因此这个问题会更加严重。考虑到每期分配给编辑的内容加起来不可能正好是 120 页，要想比较轻松地解决这个问题，每期就需要制作 125～130 页的内容，这样才方便安排。所以大家不要以为平时编辑们总喊着“因为页数问题将 XXX 砍掉”是一句推辞呀。

Email wan905033162：时隔半年，终于又看上了 UCG，真是激动，但在看这一期的《指间方圆》的时候，看到了“瓦力欧”，嗯，“瓦力欧”，“瓦力欧”？可能字错了吧？没事，一两个错误没事，总会有两个错字，继续，马力欧？！然后又看到三味线说了《超级马力欧》？！唉～半年不看 UCG 感觉跟世界都脱轨了！

耶尼：我觉得你看的应该是《怀旧别册》吧（笑）。关于马力欧的命名问题，虽然不太符合国内玩家的习惯，但基于对官方中文译名的尊重，我们还是选择进行了调整。相信这也有利于国内游戏环境的正规化，或许是会造成短期内有所不适应，但还请大家能够体谅。

纱迦：作为一个游龄比 mario 还长的玩家，我个人对“马里奥”的感情远胜于“马力欧”。平时看各大电视的节目（非游戏类），大家提到的时候也都是用“马里奥”，所以用这个译名其实是挺不利的，因为不玩游戏的人未必能将它和“马里奥”联系起来。然而任天堂从神游时代就开始普及这个译名，应该有他们的理由。像 20 世纪福斯、迪士尼其实都不是咱们最熟悉的译名，biohazard 在欧美也得叫 resident evil，大家尽量适应吧。

本期奖品



大奖：《尼尔：自动人形 美术记录集》授权中文版1本（共2名）

问卷调查

1. 5 月、6 月，你希望 UCG 为哪些游戏制作攻略？
2. 说说你对任天堂 Labo 的感想。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 5 月 15 日，以发件日为准。

435 · 436 期奖品

《命运 2》钢制杯子 1 个

技师　sage591336091@qq.com

《COD 二战》毛巾 1 条

314669212　hyhdandy@qq.com

电子邮件　ucg@ucg.cn
邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮　　编　730000

UCG 天下聚会是《游戏机实用技术》发起的线下玩家聚会，秉承“天下玩家是一家”的旗号，旨意为广大玩家提供一个专业纯粹的游戏聚会交流和竞技平台。敬请关注 UCG 天下聚会微信订阅号，获得最新的活动信息及动态，并且有不定时的各种福利等你来拿哦……

以下是本期 UCG 天下聚会为大家呈现的精彩活动内容 …

天下聚会订阅号

天下聚会活动报道

天下聚会杭州站
Nexus 助力共庆 UCG 二十周年

八位堂

UCG 二十周年，重启“UCG 天下聚会”。4 月 14 日，由《游戏机实用技术》杂志社和 NEXUS SPACE 联合主办，八位堂（8bitdo）赞助的“天下聚会”活动在杭州 NEXUS SPACE 举行。

本次“UCG 天下聚会”杭州站，特别邀请了超资深铁拳选手 Vega 叔，以及《茶杯头》获得全成就、人称“茶杯熊”的熊拖泥在聚会现场给大家示范指导。

在此次活动中，来自不同国籍、省份、城市的玩家们一起现场竞技，一起分享游戏带给大家共同的快乐。在现场架设了从任天堂红白机时代到最新的 VR 游戏，囊括了我们这一代人几乎所有见过玩过的游戏主机，以及一些独立游戏制作团队自己创作的最新游戏。上线后广受好评的 VR 恐怖游戏《瞳祈愿》的制作人更是亲临现场，与玩家一起分享他的游戏。

现场气氛最高昂的时刻当属铁拳大赛的进行，为了更好地游戏竞技体验，我们运用八位堂的遥感和搭建专业的格斗擂台，现场来自各地的格斗游戏爱好者纷纷上台与对手一较高下。实不相瞒，小编也参加了这次比赛，但是奈何第一轮就抽到了和冠军对阵 ....

在此再度特别感谢八位堂为此次活动提供丰厚的奖品和体验产品，同时还感谢空间里的各位小伙伴的鼎力支持和热情参与！













“天下聚会”上海站回顾
一次属于真·游戏的欢聚盛宴

八位堂 独立之光 INDIELIGHT

时隔多年，“天下聚会”上海站终于再一次将热爱游戏的玩家们聚起来了！

这次聚会的地点在12号线虹梅路站旁的独立之光，不到下午一点就有小伙伴早早的专程到来，很快负责各活动的志愿者也全部就位！大家的热情相当高啊～

首先被占领的是二楼左侧的高清电视，几位自带主机和摇杆的老司机们迅速搭好《街霸V》对战区，开始有说有笑的愉快切磋起来。一楼的曲面大屏幕街机台，IGS经典游戏《西游释厄传》让四位朋友同时手持摇杆、按键如飞奋力冲关。五分钟后，配备了两台八位堂蓝牙摇杆的《铁拳7》对战台也开始有人热身了，同步到大投影的画面和音效让陆续前来参加聚会的小伙伴们驻足围观。甚至有一位由家人带来的小朋友还手脚并用，兴奋的爬上2P对战摇杆上体验了一把！

气氛很快就欢腾了起来——二楼沙发卡座上的FC Mini和SFC Mini也开始运行起《Ice Climber》和《超级大金刚》；右侧的大电视上开始了《茶杯头》，吸引周边人群迅速进入围观惊呼模式。

半小时后，一段列出游戏史上各世代经典名作的视频带出了主持人熊拖泥，活动正式开始了！UCG代表卡卡上台致辞，还邀请了VGTime游戏时光的高人气主播雷电、大力在台前亮相。

接着隆重请出了本次活动的特邀嘉宾：游龄长达37年的国内第一代电子游戏玩家、电子游戏刊物《电玩迷》创始者和资深游戏撰稿人——张弦先生。人称“V叔”的张先生还是一直活跃在上海的重度《铁拳》玩家。在给大家分享了第一次接触电子游戏的情形后，他也兴致勃勃的给大家简要的介绍了一下这个系列的发展和《铁拳7》的革新，原来对新人上手挺友好的啊！一下子现场不少人报名参加比赛，都跃跃欲试咯～

随着V叔一声洪亮的哨响……啊不，洪亮的解说，《铁拳7》比赛正式开始！随之选手们操控着八位堂的摇杆马上进入对战模式。同时开启的还有送出十款GOG大作的“Cuphead大挑战”，大家以两层楼的规模来进行围观。

由于报名的人数众多，一上来就是淘汰赛制使得场面进行得十分激烈，令大家齐声惊叹的精彩瞬间频频出现。加上《茶杯头》、街机角四人同台闯关的《名将》、《街霸V》等区域也时不时爆发出欢呼，现场热烈的气氛此起彼伏！

从比赛开始到决出四强，两次由熊拖泥主持的“FC经典游戏音乐竞猜”更是成为欢声笑语的环节穿插在聚会的流程中。每次现场的音乐响起，大家脑海中就浮现出那些年的游戏经历——仿佛跟随音符穿越回二三十年前的夏天，一群小伙伴手持手柄围绕着电视机的那个傍晚。在现场的8-bit音乐声中，参加竞猜的朋友们眼中闪耀着雀跃，心中荡漾着回忆。

大力不愧是“中国古拳法传人”，在比赛中一路斩将来到四强，并在众人的惊呼中杀进了决赛！而现在他要面对的，正是拥有国内一流水准的好手——魔都浪人罗伯特！在一阵又一阵热烈的掌声中，大家见证了一场高水准的对战，最终罗伯特稳定发挥获得了冠军！

历经多年，现在的人们所提到的“游戏”二字，所指代的涵义早已和多年前不一样了。但在这里，大家还可以找到许久之前被游戏体验震撼的那份共同感动、能重燃心中那一份属于真正玩家的热爱和坚持；更重要的是，这次聚会让大家真切的感受到——这么多年来，大家胸中历经风雨仍炽热燃烧的这团烈火，其实并不孤单！

大家普遍反映：这样纯粹的游戏活动、拥有如此之多资深玩家的天下聚会玩家活动，今后一定要多来几次！最后，来一张足以凸显上海玩家力量的超级大合照。



◀在大家的欢呼声中V叔给所有获奖者颁奖并合影



▲比赛还吸引了两名妹子参加，其中就有今天负责签到的志愿者相業。



▲两位大佬在现场一样妙语连珠。



▲以音乐带领大家重温那些史上经典，大家一定能看出来照片是哪一款游戏吧。



活动预告

WePlay 将游戏融入潮玩展，让我们一同天下聚会

WePlay 广州站是 WePlay 游戏文化展在今年 11 月 3-4 日上海开展前的一次预热，同时也是在 FanX 潮玩风尚展将游戏文化与潮玩文化的一次结合。活动旨在将游戏文化作为潮玩文化的一部分，将游戏的乐趣以及游戏文化带给更多的年轻人。

2018 年 5 月 19 ～ 20 日，在 WePlay 广州站的现场，有任天堂 Labo 体验区、精灵宝可梦主题区、独立游戏区、主机游戏区、桌游区几个部分。

在 Labo 区玩家可以通过任天堂 Labo 体验到制造、游玩和理解的乐趣。拼接图版与 Joy-Con 合体，最后模拟钢琴、模拟钓鱼等。

精灵宝可梦主题区则是带给宝可梦玩家满满的回忆，现场包含了历代主机、游戏和动画的展示，现场的装饰风格也让玩家似乎置身于宝可梦中心。

WePlay 桌游区则是与可汗游戏文化大会的合作，TCG、跑团、卡牌，各种类型的桌游应有尽有。

独立游戏区是 WePlay 一直都有的特别展示区，将优秀的国内独立游戏作品带到现场，而且游戏的制作团队也都在哦！

在主机游戏区 WePlay 与 UCG 天下聚会以及八位堂、游戏伙伴合作，展开一场 Party Games 主题活动盛宴，带来了十多款主机 Party 游戏，包括 PS4 上的《龙珠 Z 战士》，《实况足球》，《街头霸王 5》，《铁拳 7》等和 NS 上的《马里奥赛车 8》，《神臂斗士》，《1-2switch》等游戏，本次游戏手柄由八位堂提供，以最新的设备体验和丰富的活动内容，带给玩家最好的现场游戏体验。精彩活动内容，丰富的活动体验，以及丰厚的比赛奖励等你来拿。门票火热发售中，快加入我们吧！

时间：2018 年 5 月 19-20 日
地点：广州市海珠区新港东路 630-638 号
- 南丰国际会展中心

中国游戏节 Cult 游戏体验 天下聚会武汉站

5 月 25 日 -27 日，在武汉会有一场大型游戏展会——中国游戏节。展会上会有主机游戏、手机游戏、独立游戏、VR 游戏等多达上百款游戏体验，还有着诸多二次元 CV、COSER、唱见、偶像团体登场。最近比较火的神奇颠倒屋，主办方也将其与游戏场景相结合，进行 180 度颠倒，玩家可以进入体验，还有巨型俄罗斯方块、真人吃豆人、巨型扭蛋机等定制道具，有着大量正版授权的动漫游戏周边商品。



这次展会将持续三天，为此铃空游戏、UCG 天下聚会、八位堂、工匠社四家一起在中国游戏节现场打造了一个“Cult 游戏体验区”。

铃空游戏是武汉本土的一家游戏开发公司，制作的《DYING：Reborn》目前在索尼 PlayStation 平台上创下了十几万份销量的好成绩，相信不少玩家应该对游戏里那个诡异的鱼头人印象深刻。

聚会现场我们将提供数款题材诡异、风格奇特、带有强烈个人观点、富有趣味性和黑色幽默的游戏作品供大家试玩，喜欢 Cult 游戏的玩家们不要错过，也希望让平时很少接触这类游戏的玩家朋友能获得不一样的游戏体验。

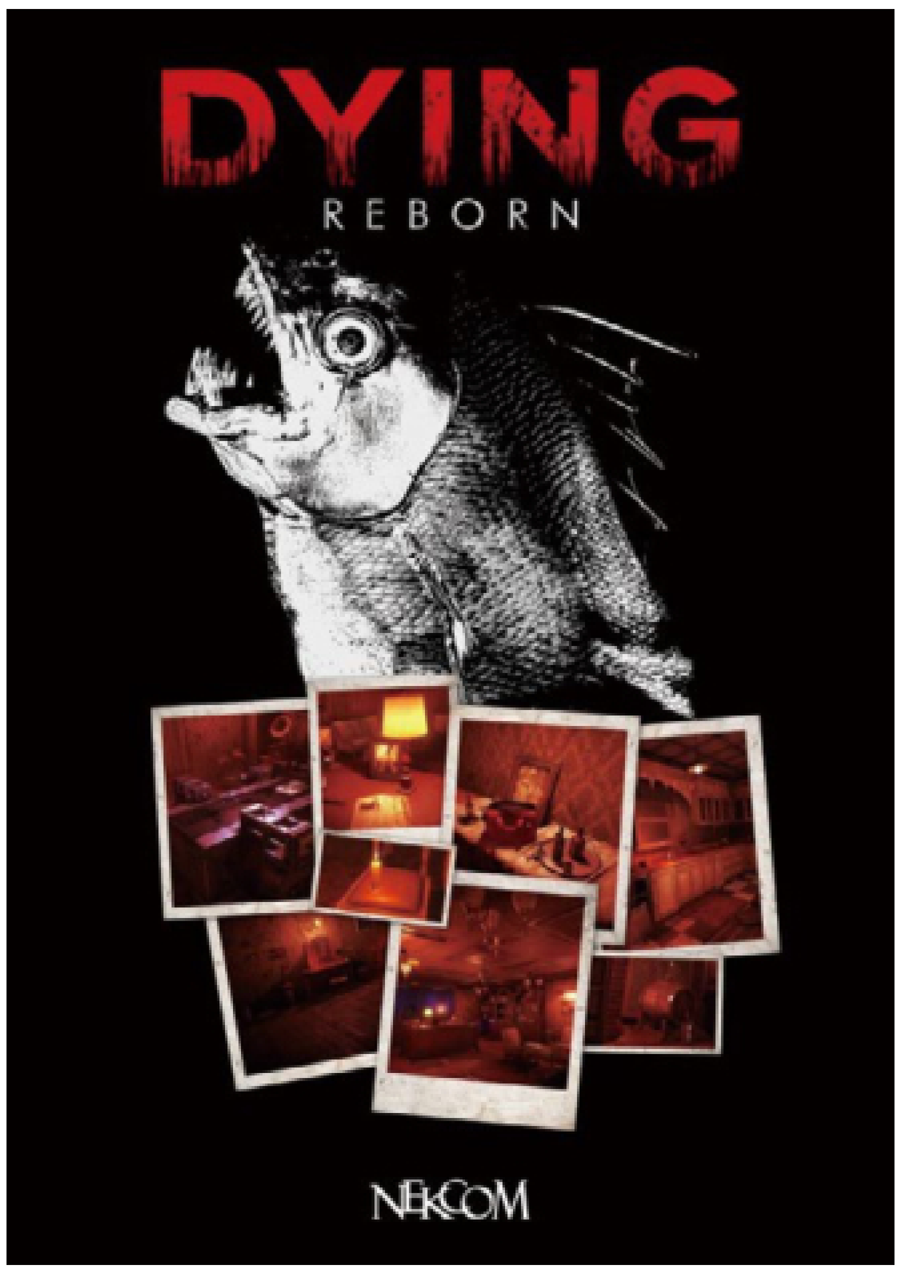
游戏现场将使用八位堂打造的经典复古设计的全键位手柄，并搭配八位堂首款以游戏风格设计的双子星蓝牙立体音箱。

工匠社的竞技机器人 GEIO 也加入到聚会活动中来，更可以现场体验操纵机器人对战哦……

丰富的活动的内容，别样的游戏体验之旅，丰厚的大奖都在等你哦……

夏日将至，让我们齐聚武汉，一起来玩个痛快！

时间：2018 年 5 月 25 日 -27 日
地点：武汉国际会展中心





小编寄语

<努力工作，用心玩！>

三味线



◆前段日子会免的《血缘诅咒》还没通关，如今又多了《暴雨》等好几个坑，不得不说PS平台的会员服务确实划算，尽管送出的是有些年份的老游戏，不过对于萌新而言却等同于全新作品，一点也不过时。

◆近期忙于搞《MHW》攻略本，以致于很多游戏都没时间补，好不容易熬到了工作的收尾阶段，官方甩出一个版本更新，真是叫人又爽又痛，爽是因为又有新东西可以玩，痛自然是工作天降，继续苦战。

◆一档刚刚开播的偶像育成综艺中居然惊现前视频部同事SOS的身影！这件乐事引得不少编辑捧腹大笑，虽然早有耳闻他是广州某不知名偶像团体的忠实粉丝，可上节目也是强到不行。如今依稀还记得，两年前SOS在编辑部“蛊惑”人心的话话，“要不要跟我过广州看偶像啊，超赞，真没骗你。”

本期个人签名

Pick me pick me up!

秋沙雨



☆当得知《噬神者3》的开发组竟然不是Shift而是Marvelous第一工作室的时候我整个人都是震惊的，后来想想这样也挺合理，因为Shift的人员基本都跑去做《噬血代码》了，以他们的人员情况来看开双线制作两款家用机游戏显然是不明智的。虽然说到Marvelous时我的第一个反应就是《闪乱神乐》这类没节操的游戏，后来查了下才发现担任游戏制作导演的那位其实是《暗魂献祭》的制作导演，所以也算是有经验。不管怎么说，在没有《传说》新作的日子只能指望《噬神者3》和《噬血代码》过活。

★月底下订单买的《幻想三国志5》，然后以最快的速度在两天半之内把游戏主线给通了，这还是我打游戏最快的一次。跑了慕容妍结局的过程里给我的感觉和当年玩《幻三3》时用夏皓追默心差不多，有种微妙的“我选了另一个人，然而主线强行让我看男主和他官配秀恩爱”般闹心感。整体来说这就是个情怀作，NPC对话、支线、读盘时的小文字都充满了1代～4代的梗，主线更是和《幻三2》的角色有脱不开的关系，先不说剧情质量的好坏，光是这波情怀就让我获得不少满足感。不过终盘的里还有不少伏笔没有回收，不知道之后是打算出资料片还是等到《幻三6》里再解答。

本期个人签名

我的神机已经饥渴难耐。

纱迦



★4月过得无比充实，先通了《战神》，然后去了厦门旅游，之后回来通关三周目《机战X》，如今又重拾《机战V》。

★厦门之行，最满意的是鼓浪屿，最不满意的是当地的出租车。从厦门回来时还出了点小问题，来的时候是在厦门北站下的，回去的时候是在厦门站上车。结果回家的时候我们傻傻地又去了厦门北，被告知来错站的时候，距离开车只剩下50分钟。最后是在车站里浪费了5个小时才搭上另一趟车。这个教训简直太深刻了。

★占星家说4月是机战月！《机战X》一口气通了三遍，感觉游戏真是太简单了。后来又重新玩起《机战V》，不知为何存档不见了，云端存档只到一周目第11话，也是奇了，于是索性从一周目开始。两相对比之下，《机战V》的剧情设置要比《机战X》好，但系统明显是《机战X》更出色，特别是要素都实用无比，这也是难度暴减的原因之一。接下来估计再通三遍就换《机战OG月之住民》？

★得益于地理优势，4月底我就和稀饭等人在香港看了《复仇者联盟3》。以往每次漫威新片出来，都有一群人高呼“漫威最佳”，我在一旁笑而不语。不过这次的“妇联3”实实在在是漫威最佳，漫威宇宙第一阶段已是封神确定。故事的结尾十分出人意料，大家可要严防剧透哦！

本期个人签名

占星家说5月是《刺客信条》月！

稀饭



【游】在《冰汽时代》里花费了足足20天去指挥、安抚和照顾那末日冰冻废土上的一群难民后，我终于知道一个仁慈的领导者是根本没法救万民于水火中的，所以最终我走上了自己曾经最鄙视的宗教控制路线，最后，我在万民景仰当中成为了新伦敦的最高领袖，我的话就是规则，我的意志就是法律，一群加个24小时的班就敢给我不满的屁民，等着守护者来查你们的供暖表吧！

【剧】我原本对《刀剑神域》没啥感觉，看完剧情相对完整的第一本小说后，就对强行增加设定的第二本小说以及之后的发展毫无兴趣，连带着动画也没怎么看，但这个新番季却还是被一部《刀剑神域》题材的作品吸引了，不过不是本篇，而是时雨泽惠一创作的《刀剑神域外传 Gun Gale Online》的改编动画，果然比起什么看资深网瘾少年用双刀贼账号开后宫，我还是更喜欢看小萝莉用SMG突人！P90连射时的枪声是多么地清真！谁要看什么桐子啊夺命凶弹啊这种邪道！

【书】《刺杀骑士团长》的阅读进度缓慢，当然锅在《战神》和《怪物猎人》身上，不是我懒！（心虚脸）倒是最近偶然被胜哥送了一本《看电影·午夜场》的创刊主编梅雪风的随笔集《虚无的质感》，一篇篇的短文字读起来不费劲，而且能够在碎片时间见缝插针地读，内容的嚼劲又比快餐化的网络小说要足，所以也推荐各位感觉自己日常阅读量不够的读者来试试看，比起强行抽时间看大部头小说，这或许会是个更好的解决方案。

【画】纵观自己整个4月看过的漫画，最值得推荐的果然还是《鳄鱼男爵》，谁看谁知道有多妙！

本期个人签名

这头刚和希望郡的圣父交过手，回头就成了冰雪废土上的圣父！

余烬



▲深入游玩了《二之国Ⅱ 王国再临》之后，觉得这款作品相当符合我个人的口味。虽说部分剧情是缺乏逻辑，且突兀得有些搞笑，但本身就是吉卜力的风格，不复杂的剧情正是游戏的魅力点。最重要的是本作把王国经营、行军打仗、角色扮演这几个要素融洽地结合在了一起，游玩起来相当有新意。喜欢日式RPG的玩家可一定要去试试!

▲可能是《二之国Ⅱ 王国再临》的大地图画面给我的印象太深刻，某天晚上居然梦到了一款以改变大地图为核心玩法的游戏。大体来说，我梦中的那款游戏也是一款RPG，但主角一行有改变大地图中城镇、迷宫、地形所在位置的的能力，当地理出现变化后，整个游戏的主线和支线剧情都会发生相应变化。因此，每次的游玩都会是全新的故事。醒来之后想了一想，我还真没玩过这样一款游戏，这种玩法似乎还有点意思。

▲除了上面那个新游戏的点子外，受《头号玩家》的影响我又有了一种全新游戏平台的点子。这个游戏平台类似于电影中的“绿洲”，平台中的每款游戏像“绿洲”中一样以星球的形式呈现，整个游戏平台就是一个大宇宙。并且，宇宙中的某些规则是在所有的星球上适用的，比如物品和人物的等级系统。最重要的是，可以从其他游戏的星球中拿取一些道具在另外的游戏星球中进行使用，从而用一款游戏的规则来打破另一款游戏的规则。当星球的量到达一个级别的时候，由于很多物品和系统在整个宇宙平台中通用，因此一款新游戏星球的攻略方法将会千变万化。仔细想想，“绿洲”这款游戏就是这种模式啊!

本期个人签名

重刷真好玩!



▲《二之国Ⅱ 王国再临》里在大地图上的行军战斗。

水无月



※ 这几天听到的最令人伤感的消息恐怕就是小白赛季末将要离开巴萨这条新闻了，回想当年中场铁三角叱咤风云，如今物是人非，不由得让人感慨。不过假如小白来中超踢球的话，我是说什么也得去现场看球了。

※ 这几天听到的最惊讶的消息则莫过于老任和Cygames合作推出手游了，不知道强强联手能推出什么样的作品，总之期待一下。

※ 回顾这两年的国际大事，真有种一直在见证历史的感觉。

※ 惊闻《火纹无双》竟然全球出货达100万，IP的号召力果然不可小视，所以《火纹》正统续作什么时候……

本期个人签名

独角兽真的还能再战100年。

三日月



由于国内上映时间迟了整整两周的缘故，我最终决定去香港把《复仇者联盟3无限战争》给看了。剧情什么的就不说了，倒是电影院内海报放的位置让人忍不住吐槽：这边是《复仇者联盟3无限战争》的灭霸，旁边就是《死侍2》的电索，两个都是漫威漫画改编的电影，两个角色还都是同一个演员（乔什·布洛林）扮演的……

《漫威蜘蛛侠》和《古墓丽影 暗影》都在四月公布了发售日，并且同时将发售日安排在了九月，发售日还只隔了一周。你问我先玩哪个？当然是《漫威蜘蛛侠》啦。

光从预告片来看，《古墓丽影 暗影》在玩法上看不出什么区别，别的先不说了，连身上的武器装备都不换一套，太偷懒了。

本期个人签名

我现在除了《漫威蜘蛛侠》以外什么游戏都不想玩。



胜负师



【铂】新《战神》是我少数白金之后还有动力玩下去的游戏。还有一点是最高难度“一颗赛艇”，挺过开荒期之后有种自身技艺不断精进的成就感，而且我观察下来，几个玩《战神》的同事无论是打法还有装备风格，都有区别，不再是老《战神》方块、三角、三角、三角的千人一面。棒棒的!

【金】隐藏身分加入了一个战神群，但里面有一半是视频通关的，我还要不停纠正“战神4”这种不规范的叫法，当然也没什么人听我的，都以为我在装“哔”。心情复杂。

【银】《尼尔：自动人形 美术记录集》终于要推出了，折腾了近一年。有读者说你们太慢了，确实如此，引进速度上的不确定性其实对销售的影响也很大，我们肯定是希望越早越好。包括还有两本大家翘首以盼的设定集也还在等日本方面正式的合同，希望不会让大家等太久。

【铜】尝试了一下国产受苦游戏《救赎之路》，的确有难度，8个BOSS五小时怼过。感觉上算是良品，就是细节打磨得不太够，比如不能转视角，有经常随缘的击打判定。游戏有个OST的DLC，不过恕我直言，BGM存在感有点弱。

本期个人签名

儿子，过来，读一下!

昂星团



★高达动画新作《高达创形者》竟然用了类似《模型战士》的世界观，真是让人老泪纵横，本来这部2010年作品的“扫描模型用数据打架”的设定挺好的，不知道为什么后来变成了《高达BF》用胶打架的形式，打完还要维修，贼累不说，哪怕这个世界观真的放到了现实中，估计也没几个人会拿自己精心弄好的模型去拆机吧。

★趁着一位前小编前去日本出差，便拜托她带了一套《洛克人X》的复刊漫画回来。漫画内容大致参照了《X1》～《X4》的原本剧情，不过毕竟是90年代的漫画，画风不稳导致人物崩坏的情况很常见……在国内虽然能找到这套漫画翻译后的版本，但翻译质量看着实在是不舒服，刚好那边有复刊所以就买了一整套，等闲下来的时候好好看一看吧。



▶从书脊的头像就能感受到画风的不稳定，不知道为什么把4作的内容分成了5本。

本期个人签名
我好想打烂辉龙_(:3」∠)_

八重樱



★这次《复联3》大陆地区上映的时间要比其他国家和地区晚将近半个月，编辑部有几位同事按耐不住先跑去香港看了，于是接下来的几天我几乎就是在战战兢兢中度过。正所谓“薛定谔的剧透”，你完全不知道他们说的哪一句话是玩笑哪一句是真的，也不知道自己会从他们的一句普通对话、甚至一个眼神中解读出什么。这滋味实在是太难受了，所以我决定在截稿日当天也去香港先睹为快，希望我还能活着走出电影院……

☆最近爆出了一些关于《FF7RE》的负面新闻，虽然其中有一些是误传也有一些是旧消息，但确实各方证据都在表示着这个项目目前的开发进度真的很惨烈，看来今年E3也不会公布什么实质上的情报了。现在想想《FF7》的重制究竟算不算一件好事呢？从公布至今已经过去了这么久，依旧是画饼状态，莫不是又要走上《FF15》的老路……？看到微博上有网友说，这些年来接手《FF》还没被玩家骂的制作人只有吉田直树了。是啊，如果能再多几个吉田这样的制作人，SE保不住就是世界第一了……

本期个人签名
生活，意味着永无止境的折磨。能减轻这种痛苦的，惟有游戏。

宇宙人



☆临近截稿前夕适逢《复仇者联盟3》在香港上映，因为怕剧透所以跟纱迦等几位同事一起先去香港看了。虽说代价是回来还得加加班，但是不得不说，这张票值！甚至有点遗憾没有时间二刷，整部片几乎毫无冷场而且最让人想不到的是结局。考虑到如果这里剧透的话下期编辑部大概能改行当刀片批发商，这里就不多说什么内容了。不过我还是想问问漫威你们安排个这样的结局，那谁和那谁还有那谁等那些人的下一部电影不打算拍了吗？

☆《怪物猎人》最近更新的“渣渣辉龙”打了三局左右就腻了，原因是因为这货看上去就像个大号的岩贼龙，而且我不太清楚从这货身上刷出好装备有什么意义，而且开花祭也已经结束，大小金冠也不太适合刷了。于是这个游戏重新上线玩了一个下午就腻了。然后就沉迷到了新《战神》里去……

本期个人签名
随机点名。

北山杉



●马刺不出所料地倒在了季后赛的首轮，这个赛季应该是我看马刺以来见过的最艰难的一个赛季了，连续经历了核心缺席、伤病潮、球队绯闻、场外事故等一系列负面消息，在这种情况下还能以接近50胜的战绩进入季后赛已经十分难得了。虽说如此，但看到喜欢的球队输球总归有些郁闷，于是在过去的一段时间每天都会玩一把《NBA 2K18》的传奇经理比赛来调整心情，既然现实中无法避免输球，那么就在游戏中赢球好了（香菜脸）。

●五一期间不出意外应该可以开始好好打《实况力量棒球》了，就目前的体验来说和前作在观感上没有太大的变化，加入了一些更加自由的新要素，变化球还是难打，不过这都不重要，最重要的是终于又可以找小姐姐谈恋爱……不……打棒球了（捂脸）。

本期个人签名
Go Spurs Go!

六等星



┣最近由于《战神》与《次世代专辑》的连番压迫，使得这半个月的休息质量严重不足，好不容易熬到了五一假期，又得抽出时间来陪过来玩的父母，是时候下定决心改变一下目前的生物钟，做到早睡早起（简直做梦）。▲

┣《战神》这个游戏前前后后也差不多研究了快150小时，对于制作人之前说过的“35小时”的流程一直表示怀疑，于是尝试了一下一口气拿下白金。结果耗费时间大大出乎我的意料（这里就不具体说时间多少了），也顺理成章的在奖杯网站上拿下了最速第一名。搞笑的是居然有外国玩家举报我在作弊，在国外论坛大吵了五天，幸好明智的管理员最终还是判定我的时间为有效成绩。

本期个人签名
《战神》关闭、删除、封盘！

梦叶



@《战神》一周目直接选择了“着重挑战”难度并达成白金，过程比自己想象中的要容易。主要在于本作融入了RPG要素后凭借装备和堆数值可以有效降低游戏难度，精心设计过的敌人也有相对应的有效打法，循序渐进的女武神挑战应该是本次最让我满意的战斗设计了，要是可以随时重复挑战就再爽不过了～在迎来了无比震惊且意犹未尽的结局后本想继续挑战最高难度，但左手隐隐作痛的大拇指却告诫我还是休息一下再来过吧，而且……PSN美服的《Pyre》终于更新追加了中文！是时候兑现承诺了！

@看了一眼发售表发现今年几乎每个月都有自己钟意的作品上市，而且年内未确定发售日的作品还有一堆……没错！这就是传说中的“钱包的伤痛与内心的喜悦协奏曲”！

本期个人签名
Give me More! I want More!

果汁



●Cygames 原作 PA 出品的动画《赛马娘》渐入佳境，想当年看到第一话，发现美少女、拟人化、偶像、校园这些要素全糅杂在一起的时候我还破口大骂“这什么垃圾动画，这么乱肯定做不好！”，结果第一话看完马上就陷入“真香”状态，目前看到第 5 话已经是“马娘第 6 话为什么还不出我要昏迷了”的状态，脸都被打肿了。虽然要素很多，但这个动画并不如外表那般，意外地是个正经的跑步运动番，人设自不如说，跑步时的作画优秀，气氛渲染也很好，看得能带动起观众的情绪。对赛马这项活动毫无兴趣的我都有这种感觉，更别说是那些赛马迷了。

●提起赛马不得不说，小时候的我其实是非常不喜欢赛马的。居住在广东，能够收看亚视台的人可能会深有感触，因为亚视台那时候在周日会播很多有趣的动画，而要是出了什么大的赛马比赛，这些动画就会毫不留情被砍掉，画面只剩十几匹马洒汗奔跑、主持人激情解说的场景，对于幼小的我造成了严重的心灵创伤。可是没想到快 20 年过去，被赛马伤害到的我现在居然津津有味地欣赏起赛马拟人的美少女跑步动画，世界真是无奇不有啊。

本期个人签名
想骑马。

哪尼



◆《底特律 化身为人》给我的感觉相当不错，不仅是因为对 Android 机器人这类题材毫无抵抗力，游戏对于气氛的渲染相当到位，角色神情的细微变化也都完美体现，于是加入预购清单！不过惟一不太满意的是想要观看不同的结局都必须从关卡的开头重新来一遍，无法选择从中途的某一节点开始，也没有回溯的功能，有时候不小心选错一项便会触发已经观看过的结局。因此本想完成试玩版关卡的所有结局，但最终看完 4 个后就放弃了，正式版的话很有可能只会走一遍流程，其实也没什么不好，人生本来就只有一次，何必奢求可以重演——不过……这次的主角可不是“人”啊。

◆看完了 DC 和神风动画合作的电影《忍者蝙蝠侠》，只能说是一流的美术、二流的分镜、三流的剧本，撇开本来也就没有多大期待的剧情部分不谈，神风动画擅长的这种绑定 3D 模型所呈现的战斗场面，看似华丽，实则缺乏韵味。回想起《浪客剑心 追忆篇》和《无皇刃谭》，甚是怀念。

本期个人签名
钱，不过是换一种形式陪在你身边而已。

乌冬



◆最近日娱圈丑闻连发，其中流量最高的莫过于国民级偶像团体 Tokio 成员山口达也让女高中生到自己家并借酒强吻，这件事震撼了整个日娱圈。山口达也出道至今一直保持着良好的形象，和负面新闻基本不沾边，国民好感度很高，手上有着不少的节目和广告，这次出事，不仅自己多年建立起来的好形象毁于一旦和要赔巨额的 CM 违约金，团体的不少活动也受此事影响而取消，这杯酒的代价可以说相当大。

◆相信索尼换了 XZP，由于是港版，又遇到了英标插头问题，由于之前买的不少主机都是港版，都知道买个转换头或者找英标插座解决，但这次的插头比起一般的英标插头，插脚的间距要短些，试了好多转换头和插座都插不进，直到最后想动用到螺丝刀把地线的插脚拆掉时，才发现插脚下方的 PUSH 字样，原来地线的插脚是可动的，拉起来后就是普通的英标插头，真是被自己的无知给蠢哭……

本期个人签名
白菜担任编剧的动画处女作《我的逆天神器》，B站火热连载中！

马修



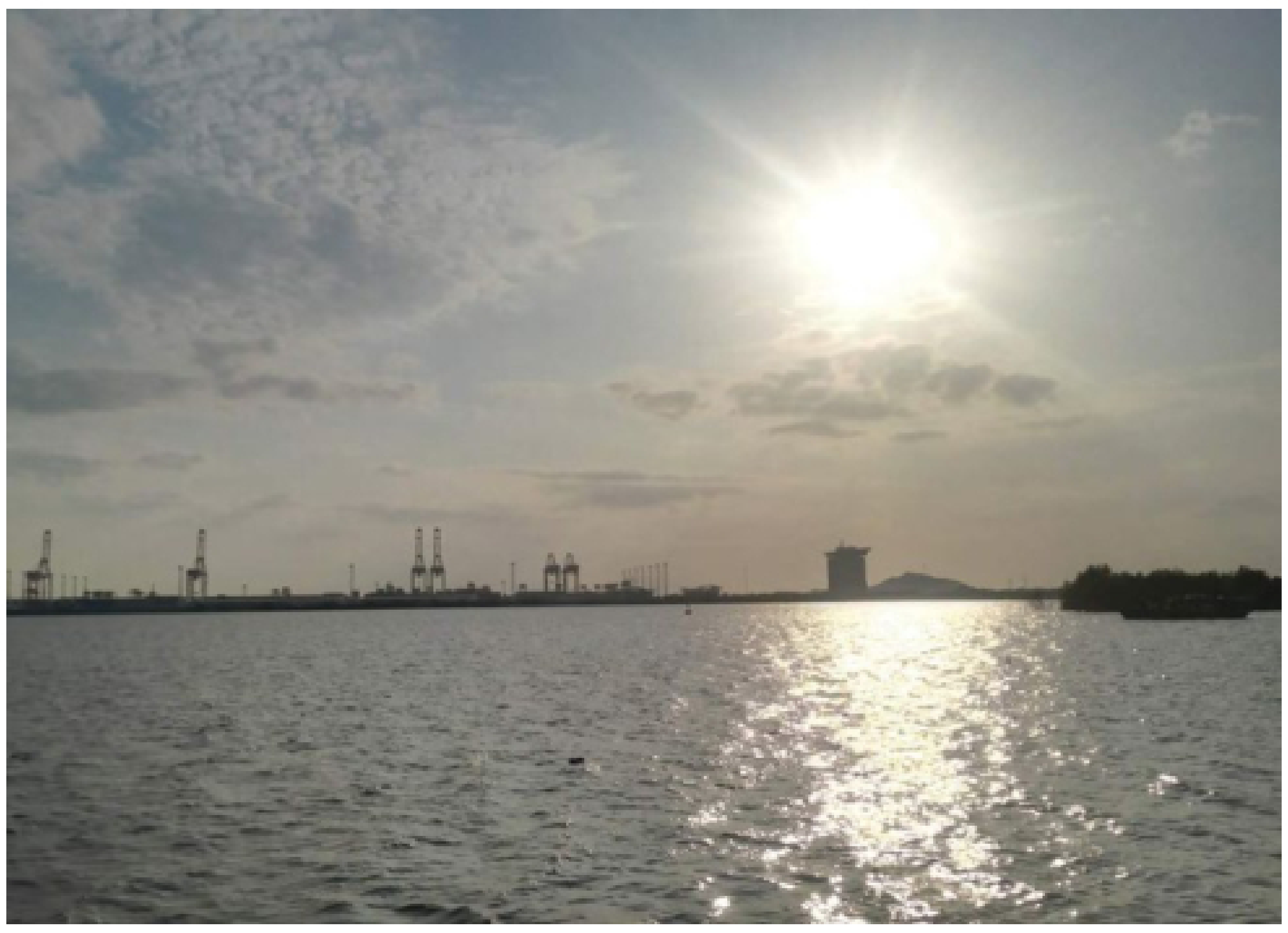
第一时间拍下了《战神》，毕竟这也是我从 PS2 时代竟喜欢上的游戏系列，在忍着不看各种剧透的两天后拿到游戏……结果一直到截稿也没玩上，看来只能在五 · 一的时候开战了。

忽然发现 2018 年上半年期待的三个 PS4 游戏：《358》、《战神》、《重装机兵》都陆续到来了，而 2018 年也快过去一半了，时间过得是不是有点快啊。

有些事情果然要对比。当初玩 PSV 觉得好大的身板和屏幕，现在玩惯了 NS，偶尔玩次 PSV，竟然有种当初玩 GBM 的感觉了。

上周末竟然把之前偶尔到过的一处吹海风的野景又重新找到了，这里距离我家大概半小时的骑行路程，拿来做单车锻炼的目的地正合适。因为需要穿过一片荒地土路才能找到，因此人也始终不多。

本期个人签名
不要和傻瓜讲道理，因为旁人分不清哪个才是傻瓜。



苍穹



◎作为今年个人最期待的作品，玩到《重装机兵 Xeno》却大失所望。如果是像其他作品那样核心开发人员已经离去，只留下一个 IP 的空壳子倒还能够接受。但偏偏本作依然是由宫冈宽领衔的“铁三角组合”负责开发，作为系列生父竟然会主动把二十多年积累而来的精华丢掉，实在令人费解。官方中文版已预定于 5 月 31 日发售，因此本期就不制作攻略了。

◎温格宣布将在赛季结束后离开阿森纳。从我接触英超起“教授”就已经是阿森纳的主教练，培养出无数新星的兵工厂人来人往，惟独温格始终如一。如今，一个时代终于要结束了……

◎虽然形式发生了改变，但春节前答应观众的《生化危机 2》里昂里关路线总算是填上了。曾经挖下的坑就还剩一个——《狂城丽影》。

本期个人签名
期待《世界树迷宫X》能给“双屏的世界树”时代划下圆满句号。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.5.1—2018.12.31

随着 Labo 与《战神》的惊艳问世，5 月游戏在阵容与数量上都逊色不少，或许直到 E3 前夕，各大厂商都不会放出太多与发售日相关的消息了吧。

注

1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

5月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	NS	森喜刚国度 热带寒流	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	440港币	平台动作	日文版	全年龄
8	PS4 / XONE / STEAM	柯南的流放	CONAN EXILES	Funcom	468港币	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4	卡里古拉 过量	Caligula OVERDOSE	Furyu	491港币	角色扮演	日文版	15岁
23	XONE / WIN10	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	209港币	动作冒险	英文版	17岁
24	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3ダンシング・ムーンナイト	Atlus	438/398港币	音乐	日文版	12岁
24	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5ダンシング・スターナイト	Atlus	438/398港币	音乐	日文版	12岁
25	PS4	底特律 化身为人	Detroit: Become Human	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定
25	PS4 / XONE / STEAM	黑暗之魂 重制版	Dark Souls Remastered	BNEI	288港币	动作角色扮演	中文版	17岁
30	PS4 / XONE / NS	街头霸王 30周年纪念合集	Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	308港币	格斗	英文版	13岁
31	PS4	全金属狂潮 谁与争锋	フルメタル・パニック。 战うフー・デアーズ・ウィンズ	BNEI	478港币	策略角色扮演	日文版	12岁
31	PS4 / PSV / NS	撒谎公主与盲眼王子	嘘つき姫と盲目王子	日本一	560/480港币	动作冒险	日文版	未定
31	PS4 / NS	苍翼默示录 Cross Tag Battle	ブレイブルー クロスタッグバトル	ARC SYSTEM WORKS	428/462港币	格斗	日文版	12岁
31	PS4	超次次元游戏 海王星Re；Birth1+	超次次元ゲイムネプテューヌre birth1	Compileheart	428港币	角色扮演	日文版	12岁

6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4 / XONE / STEAM	直撞横冲	Onrush	Evolution	468港币	竞速	英文版	全年龄
5	PS4 / XONE / STEAM	吸血鬼	Vampyr	Focus Home	468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
5	PS4 / PSV	Fate/新世界 Link	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	468港币	动作	日文版	17岁
14	PS4	皇帝圣印战记	グランクレスト战记	BNEI	498港币	策略角色扮演	日文版	未定
14	PS4 / PSV	神明战争 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	角川Games	398港币	策略角色扮演	日文版	12岁
15	PS4 / XONE / NS / STEAM	乐高 超人总动员	LEGO The Incredibles	WB games	未定	动作	中文版	7岁
21	PS4 / STEAM	新高达破坏者	New Gundam Breaker	BNEI	449港币	动作	日文版	12岁
22	NS	马力欧网球ACE	Mario Tennis Ace	Nintendo	441港币	体育	中文版	全年龄
28	NS	伊苏VII 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	日文版	12岁
30	PS4	神狱塔 断罪玛丽2	神狱塔 メリアスケルター2	Compileheart	468港币	角色扮演	日文版	17岁
29	PS4 / XONE / STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	竞速	中文版	未定
29	NS	德军总部II 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossus	Bethesda	未定	主视角射击	中文版	未定
30	PS4	格斗领域EX	Fighting EX Layer	Arika	310港币	格斗	日文版	未定

7月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
10	XONE / NS	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Actuvision	268港币	动作	中文版	12岁
13	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
13	3DS / NS	前进！奇诺比奥队长	前め！キノピオ队长	Nintendo	未定	益智	日文版	未定
19	PS4 / NS	闭锁噩梦	CLOSED NIGHTMARE	日本一	510港币	动作冒险	日文版	未定

8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
2	3DS	世界树迷宫X	世界树の迷宫X	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
2	3DS	瓦力欧制造 黄金	メイド イン ワリオ ゴージャス	Nintendo	未定	益智	日文版	未定

9月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4 / NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	未定	格斗	日文版	未定
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	中文版	未定
14	PS4 / XONE / STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	未定	动作冒险	中文版	未定
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪之轨迹IV	SNK	未定	角色扮演	日文版	12岁

10月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
12	PS4 / XONE / STEAM	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Actuvision	未定	主视角射击	中文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
26	PS4 XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	未定

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4 XONE NS	洛克人11	Rockman11	Capcom	未定	平台动作	英文版	未定
夏	NS	太鼓达人NS版	太鼓の达人 Nintendo Switchば～じょん！	BNEI	未定	音乐	日文版	未定
夏	PS4 XONE	无人天空 NEXT	NO MAN'S SKY NEXT	Hello Games	398港币	动作冒险	中文版	12岁
夏	NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	未定	策略角色扮演	日文版	15岁
夏	NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	未定	策略角色扮演	日文版	15岁
秋	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	METRO EXODUS	4A Games	未定	主视角射击	英文版	未定
秋	PS4 XONE	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibu VI	BNEI	未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V	真・女神转生V	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	Nintendo	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	Square Enix	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 NS	我的英雄学院	仆のヒーローアカデミア	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知的天空	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	未定	射击	英文版	未定
年内	PS4 STEAM	莎木III	Shenmue III	YS Net	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	未定	英文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	叛变 沙漠风暴	Insurgency Sandstorm	Focus Home	未定	主视角射击	英文版	未定
年内	NS	任天堂明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	Nintendo	未定	动作	中文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	Toby Fox	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特莱维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	怒海战记	Skull & Bones	Ubisoft	未定	射击	中文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	12岁
年内	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	未定	动作	日文版	未定
年内	NS	耀西	ヨッシー	Nintendo	未定	平台动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	莎木I&II	Shenmue I & II	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	滥杀 行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	未定	主视角射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	众神解放	Immortal: Unchained	Toadman Interactive	未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Actuvision	未定	动作	英文版	未定
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

八道旅人	33
苍翼默示录 Cross Tag Battle	36
点心世界 黄金宝藏	42
猫头鹰男孩	74

PS4

V拉力赛车4	视频
地铁 流亡	30
苍翼默示录 Cross Tag Battle	36
刺客信条 叛变 重制版	60
迪托之剑	5 66
底特律 化身为人	10
孤岛惊魂5	56
古墓丽影 暗影	40
黑暗之魂 重制版	视频
洛克人X 遗产合集1&2	视频
漫威蜘蛛侠	26 视频
猫头鹰男孩	74
噬血代码	视频
逃	64
吸血鬼	视频
战神	48
重装机兵Xeno	5

PSV

重装机兵Xeno	5

XOne

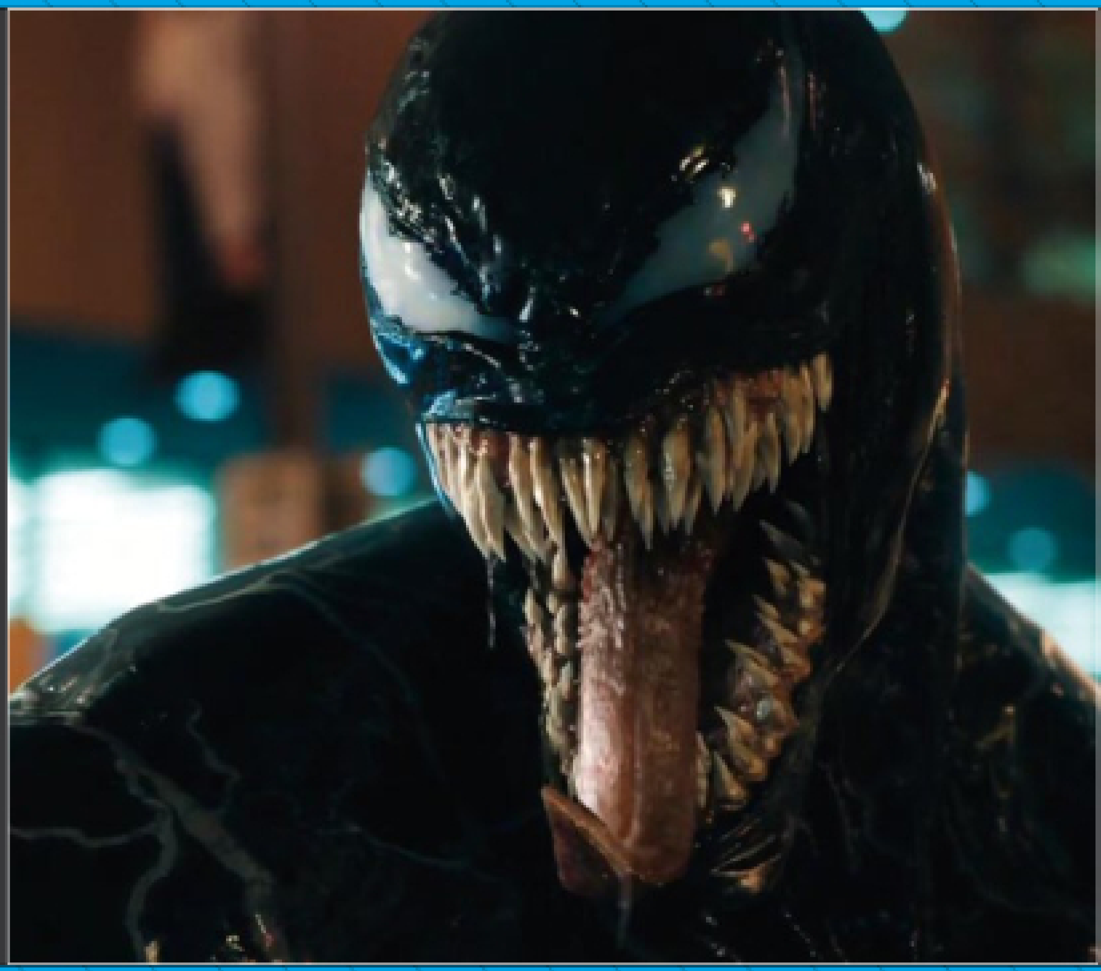
V拉力赛车4	视频
地铁 流亡	30
刺客信条 叛变 重制版	60
孤岛惊魂5	56
古墓丽影 暗影	40
黑暗之魂 重制版	视频
洛克人X 遗产合集1&2	视频
猫头鹰男孩	74
噬血代码	视频
逃	64
吸血鬼	视频

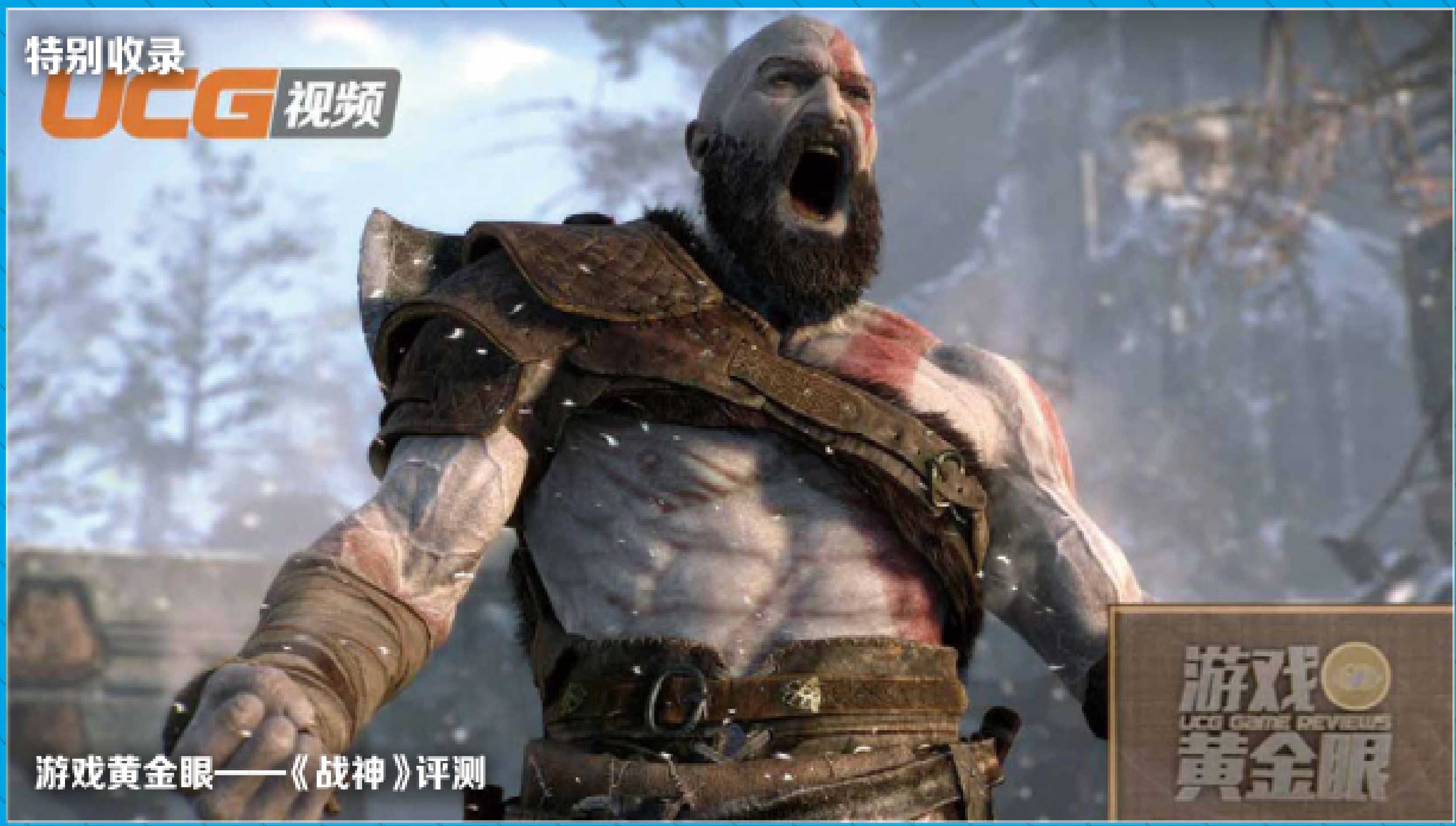
我的满分以德服人
《战神》评测

热血最强
《暗黑血统Ⅱ 死亡终极版》邪道最速通关

441期视频集合　　bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





游戏黄金眼——《战神》评测





用任天堂Labo和Beatbox演奏《超级马力欧》经典音乐



《吸血鬼》

Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏黄金眼
《战神》评测

用任天堂Labo
和Beatbox演奏
《超级马力欧》经典音乐

热血最强

《暗黑血统Ⅱ 死亡终极版》
邪道最速通关

新作影像集锦

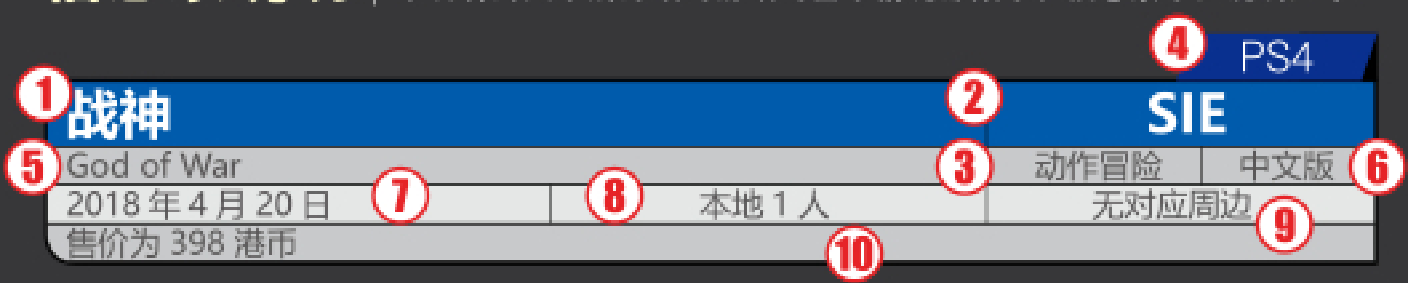
漫威蜘蛛侠
黑暗之魂 重制版
吸血鬼
噬血代码
V 拉力赛车 4
洛克人 X 遗产合集 1&2

电影前线

毒液
超人总动员 2

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________　　收藏日期 ______________________



次世代专辑
VOL. 13
全彩大16开208页+DVD影像光盘
-春季游戏攻略大集结-
孤岛惊魂5 | 战场女武神4
二之国 II 王国再临 | 天国 拯救
潜龙谍影 生存 | 信长之野望 大志
光明之响 龙奏回音 | 进击的巨人2
现已上市!
淘宝端扫码购买
定价 48元
包邮



一家齐整
传火不息
定价 158元
DARK SOULS III DESIGN WORKS
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
黑魂 官方艺术设定集 I &II
UCG官方店同步销售中
授权中文版
现已上市 扫码购买
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III



Devil May Cry Graphic Arts
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫?
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
定价 88元
授权中文版
现已上市 扫码购买
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

THE GOD OF WAR ULTIMATE COLLECTION

战神终极档案

5月中旬，全国上市



*封面待定

精彩内容包括:

●诸神传说

地中海的诸神国度
《战神》系列背景详析 希腊篇

北欧之上的九大界
《战神》系列背景详析 北欧篇

●屠神画卷

纵横九大界域——《战神》全攻略
血染奥林匹斯——《战神》系列全白金指南

●造神史诗

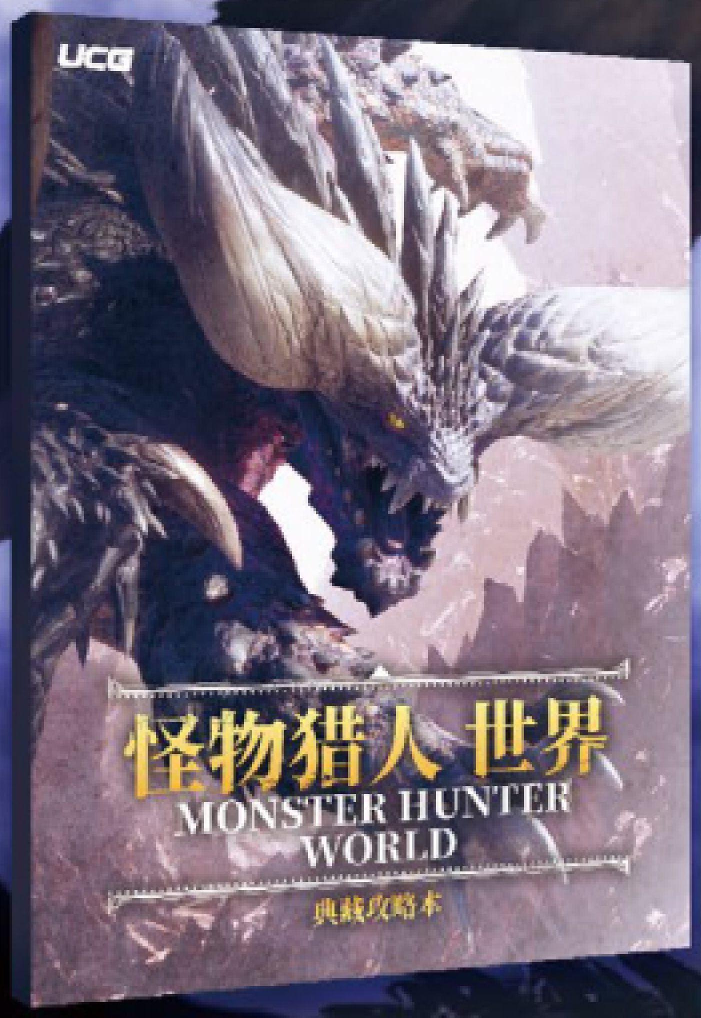
十九载封神路——圣莫妮卡工作室的辉煌史
战争的回响——《战神》系列角色演员简介

以及更多精彩内容

大开全彩
超过200页
精彩内容
+DVD光盘

定价 68元

淘宝端扫码购买



《怪物猎人 世界》典藏攻略本

全彩大16开300页以上+DVD影像光盘

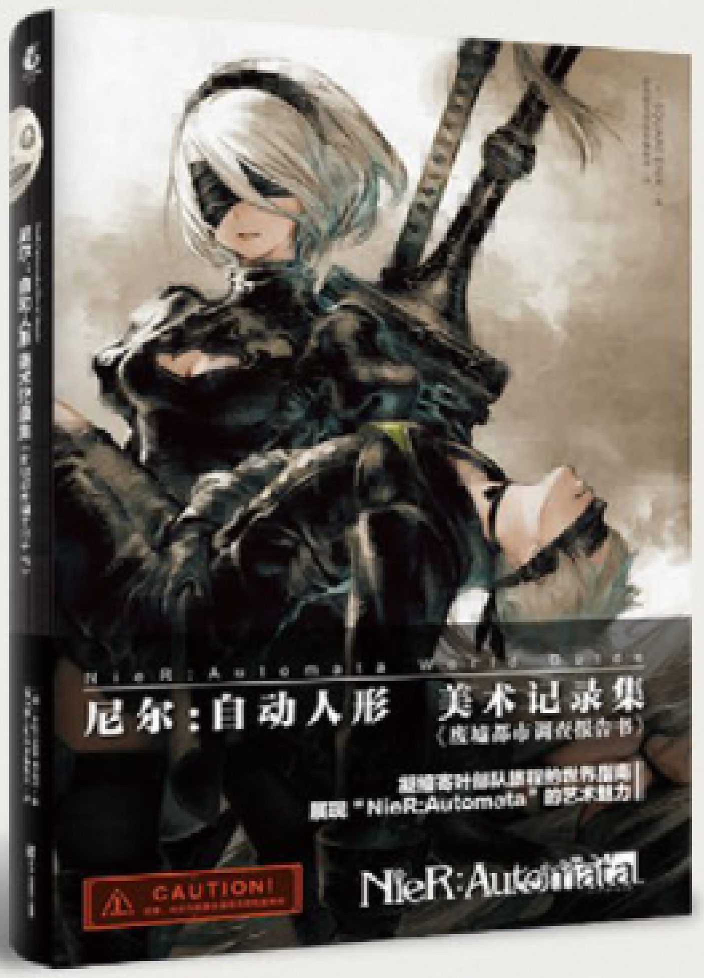
对应3.0 版本更新内容!
5月中旬 全国上市

定价 88元

-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率

and more...

淘宝端扫码购买



NieR:Automata World Guide

尼尔：自动人形 美术记录集

<废墟都市调查报告书>

五月登场 COMING SOON...

定价 88元

剖析未来世界的一草一木
记录永不消逝的人类荣光
展现热销250万话题佳作的艺术魅力

世界指南、精彩设定、剧情解密……

下期预告

游戏机实用技术 442 期

传颂之物
致逝者的摇篮曲

塞尔达传说 旷野之息
读者呼声№1的料理图鉴+你没有见过的船新研究

森喜刚国度
热带寒流


VOL.5
美国的队长 中国的上尉——记中国玩家的复联入门作《上尉密令》
RETRO.UCG
岁月拼盘
- 怀旧专题 -
千年纪的传承
梦幻之星
四部曲回顾
- 游年芳华 -
那一曲永不谢幕的旋律
恶魔城
月下夜想曲
回顾

岁月拼盘 RETRO.UCG VOL. 5

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：恶魔城 月下夜想曲　封底用图：美国队长与复仇者联盟
设计：雷普利



游年芳华 CLASSIC

那一曲永不谢幕的旋律　1
——《恶魔城 月下夜想曲》回顾

美国的队长，中国的上尉　4
——记中国玩家的复联入门作《上尉密令》

怀旧专题 FEATURE

千年纪的传承　7
——“《梦幻之星》四部曲”回顾







那一曲永不谢幕的旋律

《恶魔城 月下夜想曲》回顾

文 八重樱 美编 咕噜

从 1986 年初代《恶魔城》诞生之后，这个系列就一直维持着“高难度虐人操作”的特色，GAME OVER 对玩家们而言早已是家常便饭，这也使得《恶魔城》成为了许多喜欢挑战极限的玩家们的追求目标。

但如此之高的难度必然会导致受众群的数量不会太多，即便不少玩家都对“《恶魔城》系列”有所耳闻甚至会入手游戏，但通关对大多数人而言却是不可能完成的任务。这一尴尬的局面直到 1997 年《恶魔城 月下夜想曲》的推出才被彻底改变。本作一改过去的做派，推翻硬核 ACT 的设定，加入育成类元素、使魔、变身和隐藏要素，丰富多彩的玩法令一般玩家也可以尽情享受到闯关带来的乐趣。除去系统的脱胎换骨之外，《月下夜想曲》在剧情、人设、音乐三个方面都达到了最高水平，这并不是夸张的赞美，纵观本作之后诞生的诸多续作，确实也再无能超越《月下夜想曲》的存在，乃至时至今日再多类似游戏的诞生，也无人能望其项背。

《月下夜想曲》成功塑造出了阿鲁卡多这位忧郁吸血鬼贵公子的形象，对 Konami 来说无疑是最好的吸金石。尽管《月下夜想曲》之后的众多续作都难以重现辉煌，但只要搬出阿鲁卡多的名号，游戏总是能多卖上几万份。哪怕现如今，Konami 早已放弃了在主机平台开发“《恶魔城》系列”续作，但当他们决定推出《恶魔城》手游时，毫不意外地依然是搬出了阿鲁卡多作为最大卖点，而且我相信，粉丝们无论内心有多么不甘，恐怕还是会乖乖买账。

《恶魔城 月下夜想曲》为何会如此经典？本次怀旧别册就与各位玩家们一同回顾本作及相关衍生作品，重温那一曲永不谢幕的旋律。

剧情回顾

1792 年，吸血鬼王德古拉从沉睡中苏醒。为阻止他的恶行，来自著名吸血鬼猎人家族的青年里希特和他的妹妹玛莉亚一起潜入德古拉的城堡中，成功将其消灭并封印了恶魔城。

然而 4 年之后，里希特却神秘失踪了。玛莉亚在寻找他一年之后震惊地发现本已被封印的恶魔城再度出现在眼前。在城堡内，她遇到了一位身穿黑色大衣、手持剑与盾的银发美青年——阿鲁卡多。

阿鲁卡多是德古拉伯爵与心爱的人类女子丽莎所生之子，是一位半吸血鬼。由于研究医药的丽萨被愚昧的村民们当成魔女而被处以火刑，痛失爱人的德古拉伯爵才想要毁灭人类为爱妻复仇。但阿鲁可多谨记母亲临终前的遗言“不要怨恨人类”，走上了与父为敌之路。

在阿鲁卡多与玛莉亚的努力之下，德古拉伯爵再一次回归了混沌，里希特也恢复了心智。目送着恶魔城化为尘土，阿鲁卡多转身离去。放不下他的玛莉亚在和里希特短暂道别后追了上去，决定陪伴在他的身边……

半吸血鬼、与父为敌、人类与吸血鬼的爱情，这些元素放到现在来看，估计不少玩家都会觉得很俗套。但在《月下夜想曲》之前的《恶魔城》作品，几乎清一色都是以贝尔蒙特家族的人物为主角的猎杀吸血鬼的剧情，正邪对立非常明显，缺乏对角色心理与情感上的刻画。而在《月下夜想曲》中，阿鲁卡多继承了父亲强大的力量与母亲温柔的心灵，他的剑并非单纯为正义而挥舞，还为着亲情、为着守护父母曾经那段美好的过去。他是带着私心在战斗，这也令他相比起之前几位主角更像是一个普通的人。

阿鲁卡多出场史

出场作品：《恶魔城传说》、《恶魔城 月下夜想曲》、《恶魔城 漆黑前奏曲》、《恶魔城 晓月圆舞曲》、《恶魔城 苍月十字架》、《恶魔城 绝望的和声》、《恶魔城 审判》、《恶魔城暗影之王 命运之镜》、《恶魔城 暗影之王 2》、《恶魔城 魂之魔导书》

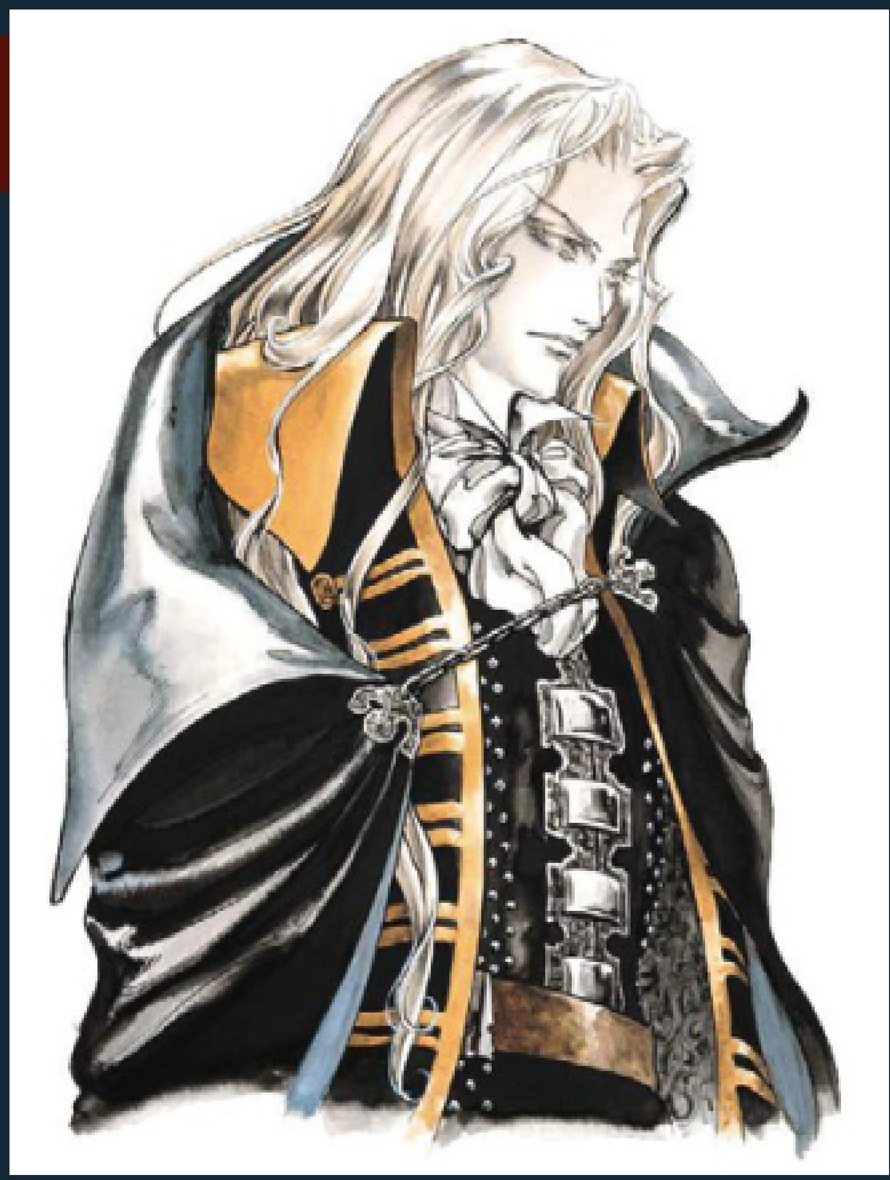
毫无疑问，阿鲁卡多是个假名，它是由德古拉的英文名 Dracula 倒着写过来而成（Alucard），蕴含着反抗父亲的含义。

阿鲁卡多本名阿德利安·菲伦海斯·戴普斯，初次登场是在 1989 年于 FC 平台发售的《恶魔城传说》中，与拉尔夫·贝尔蒙特一起联手击败了德古拉伯爵。彼时阿鲁卡多的外貌还是一位披着红色披风、梳着背头的黑发青年。

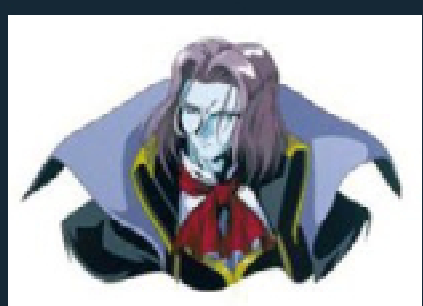
打倒德古拉之后，阿鲁卡多为封印自己禁忌的血统而陷入沉睡，直到 400 多年后的 1797 年才因德古拉伯爵的再度降临而觉醒。过去的《恶魔城》主要面向的是欧美市场，人设方面也都是欧美粗犷系画风，毫无美感可言（当然，这其中也有机能限制等客观原因存在）。《月下夜想曲》作为革命性的一作，首先就要在画面上给人耳目一新的冲击感，于是制作组找到了日本著名插画大师小岛文美来重新定义阿鲁卡多的外形。


▲《恶魔城传说》版阿鲁卡多

不同于一般的插画家，拥有极高美术造诣的小岛文美擅长用油画表现妖艳瑰丽的魔幻场景，她笔下的人物大多都带有一种欧洲贵族的高冷气质，与《月下夜想曲》的主题不谋而合。于是，这位游戏史上人气最高的角色之一便由此应运而生，重生之后的阿鲁卡多拥有一头卷曲的银色长发、冷漠忧郁的双眸、高挑俊朗的身材搭配上持剑的优雅身姿，完美地诠释出了“悲境的贵公子”这几个字。


▲《月下夜想曲》中的阿鲁卡多，也是最深入人心的造型。

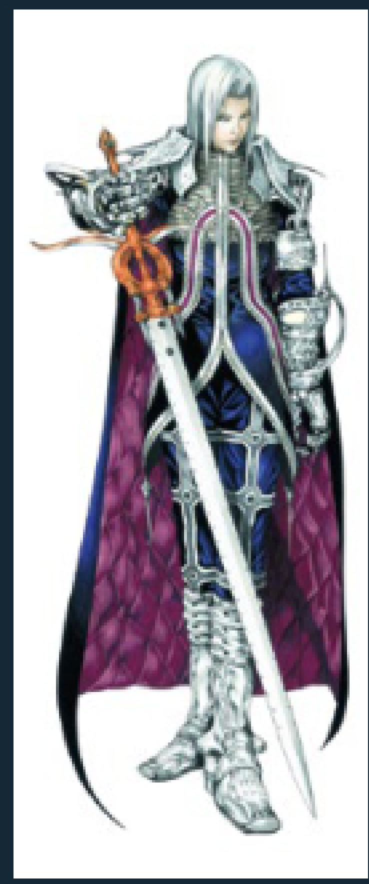
《月下夜想曲》的最后，如果玩家对恶魔城的探索度足够高的话，玛莉亚就会选择和阿鲁卡多一起离去。不过官方并没有这对这两人的感情做更多的描述。而在《月下夜想曲》之后的下一部作品《漆黑前奏曲》中，阿鲁卡多也有登场，并且和女主角索尼娅·贝尔蒙特产生了暧昧的情感。从故事的设定上来看，《漆黑前奏曲》是整个“《恶魔城》系列”剧情的起点（游戏最后甚至暗示索尼娅怀上了阿鲁卡多的孩子，因此贝尔蒙特家族才会拥有与吸血鬼对抗的力量），但由于和后来几作的设定存在矛盾点，当五十岚孝司担任“《恶魔城》系列”总制作人后就将本作从官方历史年表中删除了。


▲《漆黑前奏曲》版阿鲁卡多

阿鲁卡多再度在《恶魔城》作品中现身，是以 2035 年的近未来为背景的《晓月圆舞曲》和《苍月十字架》。在这两部作品中，阿鲁卡多化名为有角幻也（ARIKADO GENYA，有角的发音与阿鲁卡多接近），隶属于日本某谍报机关，职责是监视守护可能会作为魔王觉醒的来须苍真。在 Konami 最新公布的手游《恶魔城 魂之魔导书》中，有角幻也也将作为玩家的同伴大为活跃。


▲《晓月圆舞曲》版阿鲁卡多。


▲ Konami 最新公布的手游《恶魔城 魂之魔导书》中以有角幻也身分现身的阿鲁卡多。


▲格斗游戏《恶魔城审判》中的阿鲁卡多，由漫画家小畑健创作。


▲《恶魔城 暗影之王 2》的阿鲁卡多 DLC。

最后需要一提的是，在“《恶魔城暗影之王》系列”中，阿鲁卡多也有登场，甚至还有专属于他的 DLC 篇章。不过“《暗影之王》系列”与之前的“《恶魔城》系列”在剧情上并无任何联系，阿鲁卡多的外形也变化较大，玩家可将其视为是平行世界。

版本区别

PS 版《月下夜想曲》发售于 1997 年 3 月 20 日，转年的 6 月 25 日，Konami 推出了 SEGA Saturn 版。与 PS 版相比，SS 版增加了不少内容，其中最重要的就是有两个新场景，分别为“地下庭园”和“诅咒的牢狱”（逆城则为“地狱庭园”和“魂之牢狱”），新场景的 BGM 使用了 1 首新曲和 3 首历代名曲的混音版，并且还有追加的 BOSS。此外，玩家还可以控制玛莉亚来战斗。

▲SS 版新增的两处场景。







2007 年 11 月 8 日，Konami 在 PSP 平台发售了名为《恶魔城 X 年代记》的合辑作品，其中收录了重制版的《恶魔城 X 血之轮回》以及完全移植自 PS 版的《月下夜想曲》。PSP 版与 PS 版相比变化不大，但重新设计过玛莉亚的战斗模式，并且追加了一首名为《哀悼のセレナーデ》的 ED 曲。

无法撼动的铁三角组合

必须承认的一点是，目前很多《恶魔城》玩家，其实都是从《月下夜想曲》之后才入的坑。这其中有多方面原因，《月下》之前作品操作难度太高固然是一方面，另一方面，PS 模拟器、NDS 烧录卡等软硬件的普及也让玩家们有了更便捷接触这个系列的途径。而从《月下夜想曲》入坑的玩家们，“《恶魔城》=IGA+ 山根美智留 + 小岛文美”这套公式已经被牢牢烙印在了脑海之中，是无法被撼动的铁三角组合。

《恶魔城》的故事设定原本就带有中世纪哥特色彩，山根在配乐时多喜好使用诸如管风琴之类宗教音乐常使用的乐器，从而缔造出一种圣洁的气氛，而旋律方面又能做到与场景的完美结合，会让玩家在游戏过程中彻底沉浸其中。

至于小岛文美的画技就更无需多言，“《恶魔城》系列”之后会有这么多女性玩家，她功不可没。

其实并不是 IGA 不想打破这种模式，而是玩家真的不买账。比如《苍月十字架》出于“扩大粉丝年龄层”的角度考虑换成了动画绘风，结果被玩家骂了个半死。《被夺走的刻印》虽然也没有聘请到小岛文美出山，但从画风就可以明显感觉到是在刻意接近小岛的风格。就连 IGA 正在制作的《血污 夜之仪式》也依旧是由山根美智留负责作曲，小岛文美虽然没有负责人设，但还是接手了封面的绘制工作，仿佛少了其中一人，这游戏就配不上“《恶魔城》精神续作”这个称号一般。究竟是幸，还是不幸呢？


■五十岚孝司


■山根美智留



■小岛文美

没出过城还好意思说自己玩过《恶魔城》？

理论上来说，在游戏中玩家可以探索的区域仅限于恶魔城内，但有机智的玩家发现利用地图连接、物体位置判定等方面的设计缺陷，可以让角色冲出城堡的限制，移动到外面去，这就是“《恶魔城》系列”最著名的“出城 BUG”。

出城玩法最早出现在《血之轮回》这作中，但将其发扬光大的还是《月下夜想曲》。机智的玩家们研究出了各式各样的出城方法，比较常见的有突刺剑法、斧兵出城法、剑魔出城法，还有常被用于极限挑战的 500 心回复道具出城法。

出城的目的除了可以提升地图的完成度外，还可以让玩家在游戏初期就抵达一些原本无法前往的区域，入手珍贵道具。以至于《月下夜想曲》之后的作品，玩家们也将寻找出城方法视为是体验游戏不可或缺的乐趣之一。

但说到底出城毕竟属于游戏 BUG 的一种，却成为了系列经典的玩法之一，制作组的心情想必也是很复杂的吧……


▲出城是《恶魔城》不可分割的一部分。

为了装备可以不择手段！

《月下夜想曲》之所以百玩不腻，不仅仅因为迷宫般巧妙设计的城堡与爽快的操作手感，还存在着大量有趣的秘技可以诞生出丰富多彩的玩法。

这些秘技中，被玩家使用次数最多的，莫过于飞跃死神保留装备的“撞狼大法”。按照游戏流程的设定，阿鲁卡多刚进城时身穿一身高级装备，对大多数杂兵都可以一击必杀，但很快遇到死神后这套装备就会被强行收走，想要再获差不多就要等到流程中后期了。但机智的玩家们发现，如果在游戏初始起名字时输入 X-X!V''Q，阿鲁卡多的幸运值就会变成 99，相对的其他能力会变得极低。然后来到死神前面的房间，脱掉装备让门口的狼攻击阿鲁卡多，成功的话阿鲁卡多就会直接飞过死神所在的区域，从而顺利将这套强力装备保留下来，真可谓是为了装备不择手段了。

除了初始的这套强力装备之外，《月下夜想曲》中还存在着不少有趣的武器和装备，比如妖刀村正这把剑，初始攻击力为 -5，简直就是破烂，但它的特点是可以通过吸血逐渐增加攻击力，最高可达到 999，毫无疑问是最强的武器。但由此一来逆城地下水脉里的章鱼可就倒了霉了，死在妖刀村正下的章鱼少说也得有上亿只了吧……

游戏中还有一把强到逆天的武器是逆城图书馆中飞来飞去的头会以低概率掉落的无限真空刃。虽然攻击力并不是最高，但强在每一下攻击都会释放出多道剑气，伤害自然大幅提升。更可怕的是，这是一把单手剑，也就是说玩家可以同时装备两把，基本上所到之处只见剑光不见怪了。虽然无限真空刃强大到破坏游戏平衡的地步，但据我所知却也有不少玩家对它情有独钟。有些人甚至可以忍受游戏一开始就被死神剥夺装备只能规规矩矩地打完正城，但一进入逆城必然要去图书馆刷一把无限真空刃来用，真不知该如何吐槽才好。

结语

其实《月下夜想曲》值得一提的元素远远不止文中所写的这些，我相信只要是玩过本作的玩家，一提起其中的元素 / 秘技 /BUG 玩法等等，都会忍不住滔滔不绝。虽然现在 3A 大作如此之多，但每隔一段时间我还是会忍不住翻出《月下夜想曲》来玩一玩，并不仅仅是情怀在作祟，而是因为它真·的·好·玩。



■街机版海报

美国的队长 中国的上尉

——中国玩家的复联入门作《上尉密令》

5月11日，漫威电影宇宙的集大成之作《复仇者联盟3》就要在国内上映了。漫威影业经过十年的精耕细作，在中国培养了数量庞大的死忠，《复仇者联盟3》必定会再创票房佳绩。然而在90年代初，由于大部分国人都没机会接触漫威，复仇者联盟的知名度极低。那个时候，游戏是了解海外文化的重要窗口，因此国内玩家成为了最早接触到复联的一批人。而国内玩家的入门作，就是由Data East推出的《美国队长与复仇者联盟》（Captain America and The Avengers）。



文 纱迦 美编 01

《美国队长与复仇者联盟》

漫威×Data East

尽管如今的漫威可谓是如日中天，然而在30年前，还没有涉足电影的漫威主要靠漫画糊口，小日子过得相当艰难。当时漫威漫画的销量逐年下降，到1993年时全美漫画市场崩盘，漫威漫画销量更是暴跌70%，直接导致了漫威在1996年宣告破产。影迷们都知道，90年代末期，漫威将自家版权拆开卖给多家电影公司，包括卖给索尼的《蜘蛛侠》、卖给福斯的《X战警》和《神奇四侠》等。其实早在80年代末，漫威就已经开始疯狂卖版权了，这其中就包括与游戏公司的合作。此举使得漫威改编游戏的数量要超过其老对手DC，对玩家来说算是一桩利好。

1990年，日本游戏公司Data East拿到了漫威的游戏改编权。Data East如今已于2003年倒闭，不过这家公司在当时算是街机大厂。1976年成立的Data East一向重视美国市场，而且特别喜爱版权作品。它曾经先后推出过《星球大战》、《回到未来》、《蝙蝠侠》、《辛普森一家》等著名IP的改编街机游戏（不过多为弹珠台游戏）。而在主机游戏领域，该公司也有《重装机兵》这样的传世经典。Data East有了授权，就开发了一款横版动作过关类型的街机游戏《美国队长与复仇者联盟》，于1991年上市。



▲第一关BOSS龙卷风。利用旁边的油桶能把这货砸个半死。



▲这个像野人一样的中BOSS就是克劳，没错就是刚在《黑豹》里挂掉的那位。

TIPS Data East在1995年又推出了另一个也是最后一个复联游戏：《银河复仇者》，这是一个3D格斗游戏。不用说，这游戏自然是死得悄无声息。之后就到了Capcom的漫威时代。

又一四打名作

自从《快打旋风》推出之后，说到街机上的横版动作过关游戏，当时玩家的第一反应就是 Capcom 的黄血系列，各种模仿者也是层出不穷。《美国队长与复仇者联盟》的基本玩法与之类似，但加入了不少自己的特色。例如去掉了抓住敌人的状态，另外也没有扣血的“保险”，但近身时依然有投技，而且投出去的敌人一样有攻击判定。出于题材的关系，4 位可操作角色全部加入了水平发射的远程攻击，指令是地面或空中时 A+B。

游戏中可以使用的 4 名角色，如今说来都是大名鼎鼎了。按照默认的 1～4P 顺序，依次是幻视、钢铁侠、美国队长、鹰眼。幻视和钢铁侠的远程攻击是发射能量波，美国队长是投掷盾牌，鹰眼自然就是射箭了。4 名角色跳起后都有飞腿攻击，也可以在空中水平发射远程攻击。然而幻视和钢铁侠起跳至最高点时按 A 可以往斜下 45 度方向发射能量波，这是美国队长和鹰眼没有的操作。也因为这个设定，导致玩家心目中幻视和钢铁侠要更加好用，毕竟飞腿攻击没有无敌时间，踢错了就会扣血。

游戏支持当时最时髦的四打，四名玩家分别扮演一位英雄出战。除了传统的地面战外，游戏还有射击关，玩法类似 2D 横版射击游戏，在当时是比较新颖的设定。当然本作在当时最出名的一点在于收录了大量语音，每个 BOSS 出现时都有台词。当时玩家对语音的追捧类似于十年后对 CG 动画的迷信，因此本作也曾在街机厅中风靡一时。只是今天当我们回味此作时，不难发现原来绝大部分的语音都是由一个人完成的……



▲ MD、街机、SFC 三版本画面对比。另外那个花仙子似的角色是黄蜂女，其作用是用小身板直接撞击敌人和挡枪。

打酱油的正邪角色

由于当时漫威在国内的知名度不够，《美国队长与复仇者联盟》这个正确名称自然被无视了。尽管不知道这些角色的来龙去脉，但玩家使用的这 4 名角色很显示都不是凡人，因此各地叫法大概都和“超人”沾亲带故。尤其是幻视，尽管一身白的他和超人在配色上大相径庭，然而由于看着差不多，还真有不少人将其当成超人了。美国队长虽然贵为领袖，然而在当时由于没多少人认识，加上前面说的缘故，结果人气低迷。



虽然我方只有 4 名角色可以使用，但仍有不少漫威英雄在打酱油。例如每关送来血包的是快银，射击关中能获得黄蜂女的帮助，海洋关有纳莫作为指引，最后开飞机接走众人的是奇迹人。

游戏的故事是讲红骷髅通过金钱、精神控制了一大批反派为其服务，在外太空建了一门大炮，要想毁灭地球。反派也是人多势众，除了最终 BOSS 红骷髅外，还有大量出名或不出名的角色登场，具体可以参见下表。不难看出，里面出场的角色大部分放到今天，知名度也不是很高。

关数	中BOSS	大BOSS
第1关	克劳、激光人	龙卷风
第2关	哨兵、巫师	镰刀死神
第3关	-	满 大人
第4关	红坦克	奥创
第5关	叉骨	红骷髅



▲FC美版封面

TIPS 在本作的街机版宣传海报上列举了一些当时漫威漫画的数据：在美国有1500万6～17岁的青少年阅读漫画，其中75%都读过至少一本漫威漫画。漫威漫画的读者数超过1100万。

《上尉密令》

从队长到上尉

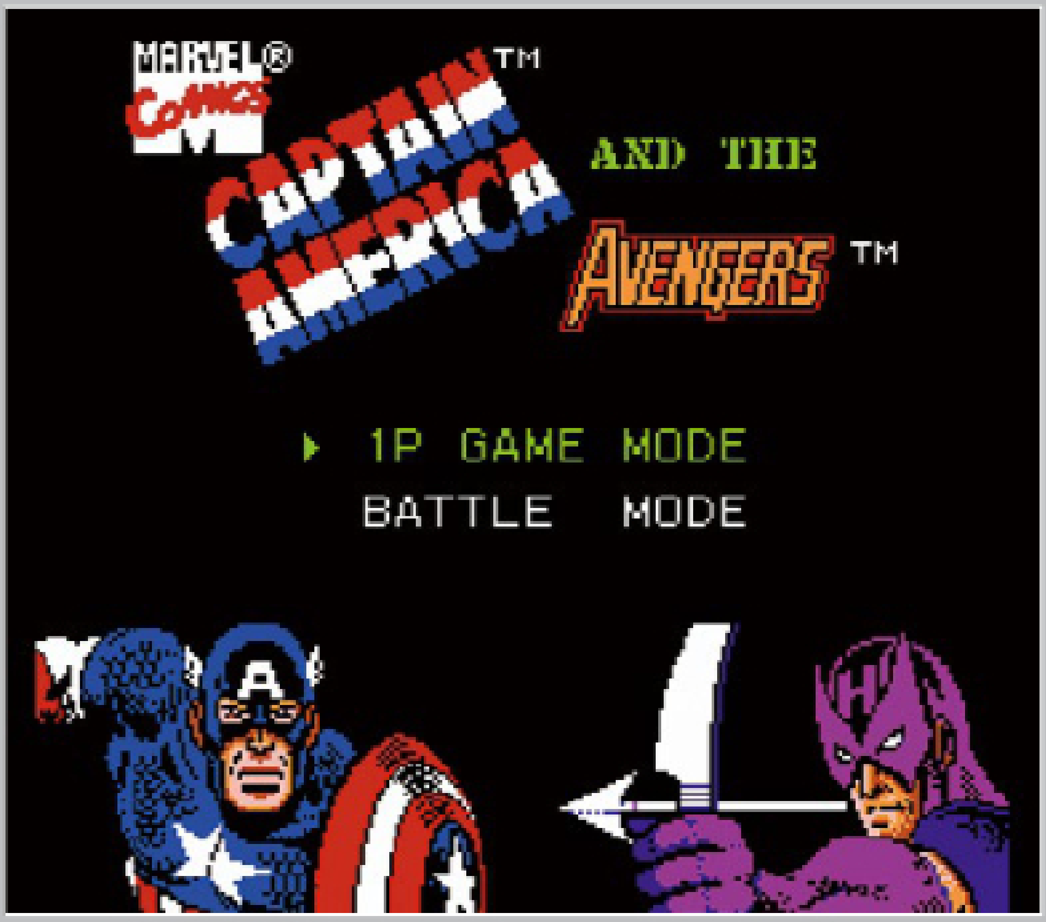
《美国队长与复仇者联盟》作为一款素质不低的街机游戏，在当时的环境下移植到主机平台是必然的。游戏先后登陆了 MD、SFC、GG、GB。由于机能的差异，MD 版和 SFC 版的素质自然无法和街机版相比，至于两个掌机版就更不用提了。然而在当时仍然火热的 FC 平台上，Data East 不搞简单移植，而是同步制作了一个截然不同的版本，和街机版同年上市。

在 FC 上推出一款街机同名但玩法不同的游戏，在当时是很流行的做法，并由此诞生了《希魔复活》、《未来战士》等一大批名作。Data East 的这一决定，让中国玩家心目中的 FC 经典名作又多了一款。相比街机，FC 在国内的流行度要高得多，因此 FC 版的人气在国内也要高得多。不过当年的盗版商显然也不怎么了解漫威，把游戏翻译为了《上尉密令》，于是这个名字就成了全国玩流行的叫法。究其原因，自然是来自 captain 这个词的多义了。然而“上尉密令”这个名字其实在《名将》上就用过，从字面意思来看显然 captain commando 更加接近。

和街机版不同的是，FC 版的故事模式只能使用美国队长和鹰眼二人，其中一开始只能使用美国队长。于是玩家自然就把美国队长当成了上尉，不过美国队长的军衔本来也是一笔烂账，是高升还是降职也很难说清。

设计精妙的玩法

FC 版相比街机版来说完全是两个游戏。该版本的玩法变成了 FC 上最流行的 2D 平台动作游戏，游戏由关卡制改为地图制，玩家控制的美国队长和鹰眼要在由不同城市构成的美国地图上四处移动，通过打倒敌人、收集情报来推动剧情。在城市之间还有强敌巡逻，一旦遇到的话就要进入 BOSS 战。



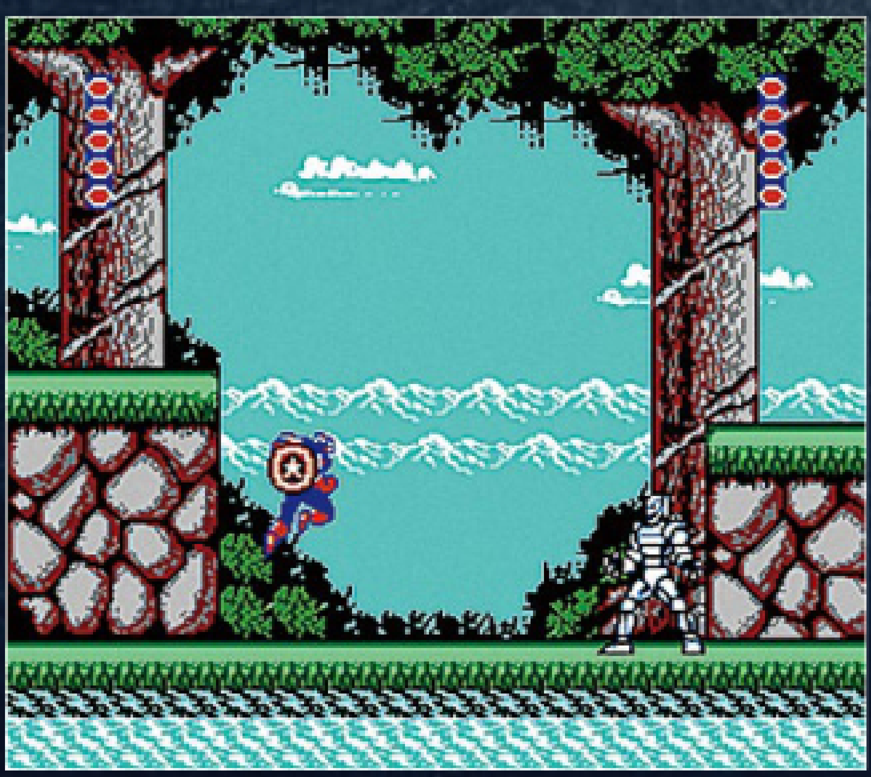
游戏还加入了升级的设定，两位主角需要收集关卡中的水晶来获得经验值，升级后就能提高血量和攻击力。虽然这个设定在今天看来是相当简单的，然而在当年能第一时间反应过来的玩家可谓相当稀少。每个城市都有钥匙的设定，获得之后才能解放出口、顺利过关。

大部分人在初次玩《上尉密令》时整个人都不知所措，能理解玩家是在美国地图上移动的人就少之又少。而不明白升级要素、纯当动作游戏玩的人很快就会遭遇到中了一百多箭还不挂的 BOSS。游戏后期还会要求玩家前往指定城市触发剧情，特别是最终决战点需要攻打休斯顿后乘坐火箭才能到达，在当时能自行试出这一设定的人绝对是游戏达人了。

不过当玩家明白了游戏的设计之后，就会为如此精妙的玩法所倾倒。毕竟那个年代最流行的游戏就是往右到底的关卡制游戏，而游戏的设计又没有难到非攻略不能玩的地步，当玩家自行研究出解法后就能获得极大的成就感。再加上之后漫威在国内的人气不断上升，《上尉密令》自然而然就在玩家心目中封神了。

被机能限制的想象力

相比街机版，FC 版的剧情也有一些改动。首先可操作角色少了两个，原因在于满大人精神控制了钢铁侠和幻视。（今天漫威迷看到这个设定估计能笑死。）



于是钢铁侠和幻视就成了敌人，只有在一个凑数的对战模式中才能由玩家使用。

其他出场的反派有奥创、叉骨、满大人、红骷髅等。不过由于 FC 机能实在贫瘠，加上设计者也不会用心还原反派们的招式，所以钢铁侠、幻视、奥创不仅样子差不多，就连招式都类似。而且 BOSS 们没有名字没有血量，打起来像是同一个 BOSS 的换皮，估计最铁杆的漫威粉看了都不知道谁是谁。贵为最终 BOSS 的红骷髅，结果是一个纯近战角色，只会踢飞腿加旋风脚，简直滑稽。敌人的 AI 也是弱得可以，掌握规律后就能套路敌人，像不升级的鹰眼只要算准时间，射上百来箭也能无伤屈死奥创。不过瑕不掩瑜，本作在当年依然是深受玩家喜爱的一部作品。

▼进入关卡后可以随时暂停进入换人画面退出，这样就能无限刷经验。



千年纪的传承
"《梦幻之星》四部曲"回顾

文 水无月 美编 01



说起日式 RPG 中 SF 题材的系列作品，大家一定会想起诸如《星之海洋》或是《异度装甲》等知名系列，但今天我们要来聊聊日式 RPG 中这一题材的开创者——"《梦幻之星》系列"，从作为对抗任天堂的 RPG 品牌而诞生，到随着 SEGA 在主机大战中的失败而消沉，之后又以多人在线游戏的全新姿态复活，从 1987 年系列第一作推出到今年，"《梦幻之星》系列"也已经经历了 30 余年的风雨。作为多人在线游戏的"《梦幻之星在线》系列"及后续衍生作品无论是海外还是在国内都有着大量的粉丝，品牌早已深入人心。那么今天在这期怀旧别册中，我们就一起来聊聊"《梦幻之星》系列"的最初形态——"《梦幻之星》四部曲"吧。

梦幻之星（ファンタシ－スタ－）

发售时间：1987年12月20日
平台：SEGA·MARKIII、SEGA·MASTER SYSTEM



"《梦幻之星》系列"的起源

1986 年 5 月 27 日，国民 RPG《勇者斗恶龙》第一作发售了，正式开辟了日式 RPG 这一游戏类型，游戏推出后大受欢迎，而半年多后的 1987 年 1 月 26 日，《勇者斗恶龙 II》的火爆销量，让游戏业界的从业者们认识到了 RPG 这一游戏类型的无限前景。上世纪 80 年代的主机业界可以说是被任天堂所垄断，作为竞争对手的 SEGA 尽管先后推出了 MARK III 和 MASTER SYSTEM（MARK III的北美版）这两台主机，但是始终难以和强大的任天堂对抗。"《勇者斗恶龙》系列"的热销也刺激到了 SEGA 的领导层，由于当时 SEGA 的家用机游戏软件多以街机移植作品为主，为了在 RPG 类型上快速争夺市场领域，SEGA 高层也下达了要打造一款本社的 RPG 大作这一指示，而这款游戏就是 1987 年 12 月 20 日发售的《梦幻之星》。

如果说《勇者斗恶龙》开创了日式 RPG 中"剑与魔法的幻想风格"这一题材，那么《梦幻之星》毫无疑问则是日式 RPG 中 SF（科幻）题材作品的开创者，本作的舞台是拥有 3 颗行星的 Algol 太阳系（Algol 是英仙座二等星"大陵五"），人们依靠飞船在行星间穿梭，不同的星球有着不同的人种和文化，SF 风格的机械飞船与近似中世纪的文化或制度并存，这一世界观的形成多少受到了当时流行的"《星球大战》系列"热潮的影响。本作标题没有使用标准的"Fantasy"这一词汇，而是使用了"Phantasy"这一变体词也是来源于此。

附：SEGA·MARKIII和SEGA·MASTERSYSTEM，MARKIII正式型号为SG-1000M3，是SEGA为了对抗任天堂推出的FC，而于1985年10月20日推出的家用主机游戏平台，MASTERSYSTEM其实是MARKIII的海外版，与MARKIII具有性能互换性，于1986年在美国发售，并进行搭载了FM音源等改良后于1987年回销日本。在机能方面MARKIII和MASTERSYSTEM优于FC，但由于缺乏优秀软件支持而并未在市场上获得成功。



▼SEGA发售的8位主机SEGA · MARKIII

女性主人公与全新的冒险体验



在 Algol 太阳系第一行星帕尔马，由于统治三大行星的国王拉辛为了获得永恒的生命而和邪教集团进行了秘密交易，随后三大行星上逐渐开始出现各种异形怪物，青年奈洛发现了拉辛的秘密，却在妹妹阿丽莎面前惨遭杀害。阿丽莎擦干泪水，决定继承哥哥的遗志，开始了讨伐邪王、跨越宇宙之旅。无论是《勇者斗恶龙》、还是《女神转生》，甚至是发售日仅比《梦幻之星》早两天的《最终幻想》，包括绝大多数流行游戏在内的主人公都是男性，而《梦幻之星》设定阿丽莎这样一位女性战士作为游戏的主人公，毫无疑问可以说是当时游戏业界中的一股清流，而且同伴中的敏乌也是当时 RPG 游戏中少见的动物形态角色，加之可以驾驶宇宙船往返于三大行星，以及使用其他交通工具突破各种特殊地形的设计，也对熟悉《DQ》、《FF》这样的幻想系 RPG 的玩家带来了全新感受。

8 位主机上的顶级画面

中裕司（即日后著名的“《索尼克》系列”的制作人）虽然进入 SEGA 仅仅两年，但已经负责过多部作品的程序开发，《梦幻之星》更成为他展示自己才华的舞台。本作和《女神转生》初代一样，仿照欧美 RPG 的特色，使用第一人称 3D 视点来描绘在迷宫中的冒险（不过《梦幻之星》在大地图和城镇中还是使用传统的 2D 俯视视角），但在迷宫中探险时，无论是转身还是移动，画面的滑动都极为流畅，而且更令人惊讶的是，在战斗中的怪物都采用了充满动感的动画表现，相比《DQ》和《FF》都还停留在卷轴迷宫的级别，战斗时的怪物也都还是固定的色块，虽说 MARK Ⅲ的机能优于 FC，但本身和 FC 还是处于同一世代，能够做出如此效果的画面堪称惊艳。而本作的 BGM 也相当经典，被称为 MARK Ⅲ平台上最强的 FM 音源的游戏。

初出茅庐的稚嫩之作

《梦幻之星》作为 SEGA 的第一款 RPG，因为缺乏相关开发经验，其实在游戏设计上存在着不少问题。在第一人称视角的 3D 迷宫方面，因为缺乏地图机能让许多不擅长 3D 迷宫的玩家陷入迷路，而高遇敌率 + 加上逃跑需要特定道具和魔法也让不少玩家抓狂，虽然玩家可以在任意地点存档，但由于迷宫中不少不人性化的设置，导致了玩家甚至存在着存死档的可能性。据当时开发者后来在访谈中的回忆，在《梦幻之星》开发的时候，其实“当时自己也不太明白 RPG 究竟要怎么做。”也是因此，续作没有继续采用第一人称 3D 迷宫的设置，不过瑕不掩瑜，初代《梦幻之星》综合来说是一款本身素质非常优秀的作品，但是由于 MARK Ⅲ（MASTER SYSTEM）的软件劣势，在与 FC 的主机战争中终究无力回天，但是《梦幻之星》在游戏题材和技术方面独到的创新还是为其攒了不少人气，在日后 SEGA 新一代主机平台 MD 推出后继续推出续作也是必然，初代开创的 Algol 太阳系这以世界观，以及包括“黑暗法鲁斯”这一贯穿整个系列的反派势力等诸多设定也被四部曲的后续作品，甚至日后的“《梦幻之星在线》系列”所沿用。



梦幻之星Ⅱ 不归之终结

（ファンタシースターⅡ 还らざる时の终わりに）

发售时间：1989年3月21日
平台：MD



全新主机平台上的重量级大作

1988 年 10 月 29 日，SEGA 的新一代主机——即开创了 16 位时代的 MEGA DRIVE（MD）在日本正式发售。相比上一代主机 MARK Ⅲ，依靠强大的机能和 SEGA 在软件上的大力支持，MD 推出后迅速扩大市场份额，并依靠一批脍炙人口的优秀作品，在国内也拥有极高的人气。尽管在日后的 16 位主机大战中最终不敌任天堂的 SFC，但是其本身的表现也成为了游戏主机历史上不可忽视的存在。

就在 MD 推出半年不到的 1989 年 3 月 21 日，《梦幻之星》的正统续作《梦

幻之星Ⅱ 不归的终点》（以下简称为《梦幻之星 2》）在 MD 上正式推出，本作由前作功臣中裕司担任制作人，青木千惠子担任导演和剧本，实际上本作最初企划还是基于 MARK Ⅲ平台开发，不过为了配合新一代主机 MD 的发售，《梦幻之星 2》在开发途中也在高层的指示下转战开发平台，而且 SEGA 将本作定位为 MD 初期软件攻势的重量级作品，下达了作品务必要求在 1989 年 4 月前（即财年结束前）发售的死命令，因此开发组加班加点，最终仅用了半年就完成了包括 debug 在内的开发平台转移工作。



▲小玉理惠子，1984年入社SEGA，参与了《梦幻之星》初代及2代的开发，同时是四部曲最高作的《梦幻之星4》的导演。后来她作为制作人主导开发的DC平台RPG游戏《永恒的阿卡迪亚》也是一款人气颇高的名作。

▼玩家在《梦幻之星2》中将体验到和1代完全不同的悲壮剧情展开



致郁的剧本和世界观的全面完善

本作延续了初代“Algol 太阳系三大行星”这一世界观设定，不过时间已经在初代近千年之后，当时“Algol 太阳系”在被称为“母脑”的巨大电脑的管理下，发展空前繁荣。主人公尤西斯是第二行星莫塔比亚州政府的特工，受总督委托，和义妹妮依一起前去调查各种生化怪物爆发的事件，由此逐步揭开了隐藏在 Algol 太阳系下不为人知的秘密。或许是受上世纪 80 年代末期环保主义思潮的影响，和王道英雄剧的初代《梦幻之星》相比，《梦幻之星 2》的整体剧本色调偏向阴冷，整个流程剧情大致可以分成 3 部分，而在第 1 部分结束后，致郁而悲壮的剧情展开将连续不断袭来，玩家将亲身经历第一行星帕尔玛的毁灭这一“《梦幻之星》系列”年表中的重大事件，将直面为 Algol 太阳系带来巨大繁荣的“母脑”的可怕真相，最终面对 BOSS 黑暗法鲁斯之后，一个令人遐想的半开放式结局也依旧会让玩家反思，正如副标题“不归之终结”，即便是到最后都无法让玩家的心态从压抑中走出，这或许就是制作人最终想要表达的东西。除此之外，本作对于许多涉及世界观道具的名词都进行完善化，包括诸如恢复剂（モノメイト）、最强咒文メギド和グランツ以及月光粉（ム - ンアトマイザ -）等等都延续至日后的作品中，玩过“《梦幻之星在线》系列”的玩家应该会相当熟悉吧。



进化的画面效果与不友好的难度

《梦幻之星 2》作为 MD 上的第一款 RPG 大作，机能的大幅度提升让开发组做出了让当时许多玩家都不敢想象的效果。本作取消了初代第一人称 3D 迷宫的设置，在迷宫中也和大地图和城镇一样为 2D 俯视视角。通过 MD 能够显示两层卷轴的画面机能，打造出极富动感的画面效果，战斗部分大幅加强，我方角色和敌人在做出攻击动作时都有非常丰富且华丽的动画效果，同时游戏系统还为玩家提供了方便的自动战斗功能。然而在世界观和系统全面完善化的同时，《梦幻之星Ⅱ》的高难度也让许多玩家望而却步，从游戏初始阶段就会让玩家感受到高度的挫折，迷宫面积巨大且结构复杂，升级困难，延续自初代的高遇敌率，还有诸如采集玛艾拉之叶等麻烦的事件，明显可以看出《梦幻之星 2》为了赶发售档期，在数据和平衡性上调整的不足。另外担任本作角色设计是吉田彻（他同时也是《梦幻之星 4》的角色设计师），他笔下的女主角——猫耳人造少女妮依以性感的服装以及悲情的故事，成为了系列中人气最高的角色之一，在包括《梦幻之星在线》在内的诸多后续作品中都出现以她的名字冠名的武器和道具，而续作《梦幻之星 4》也有作为她克隆体身分出场的女性角色。



时之继承者 梦幻之星Ⅲ

（时の继承者 ファンタシ－スタ－Ⅲ）

发售时间：1990年4月21日
平台：MD



■焕然一新的开发阵容

发售于 1990 年 4 月 21 日的《时之继承者——梦幻之星Ⅲ》（以下简称《梦幻之星 3》），是“《梦幻之星》”系列四部曲中风格最为迥异的一部，由于距离

前作《梦幻之星 2》发售仅有一年，两作间隔如此之短，再加上本作制作人为冢本一成，导演为佐伯广人，STAFF 上的其他名字也颇为陌生，这部作品的开发阵容和《梦幻之星 2》相比可以说完全是两批人，似乎都暗示本作或许在《梦幻之星 2》发售前就已经企划完成并开始制作了。本作的角色设计由尾崎丰中负责，相比《梦幻之星 2》吉田彻设计的角色，本作人设的写实风更为浓厚一些。由于《梦幻之星 2》受到了玩家的广泛好评，因此许多玩家对于《梦幻之星 3》也是相当期待，但是在游戏发售并购入之后，不少玩家发现，这款这款《梦幻之星 3》或许和他们预想中的《梦幻之星 3》是大相径庭的两款作品。

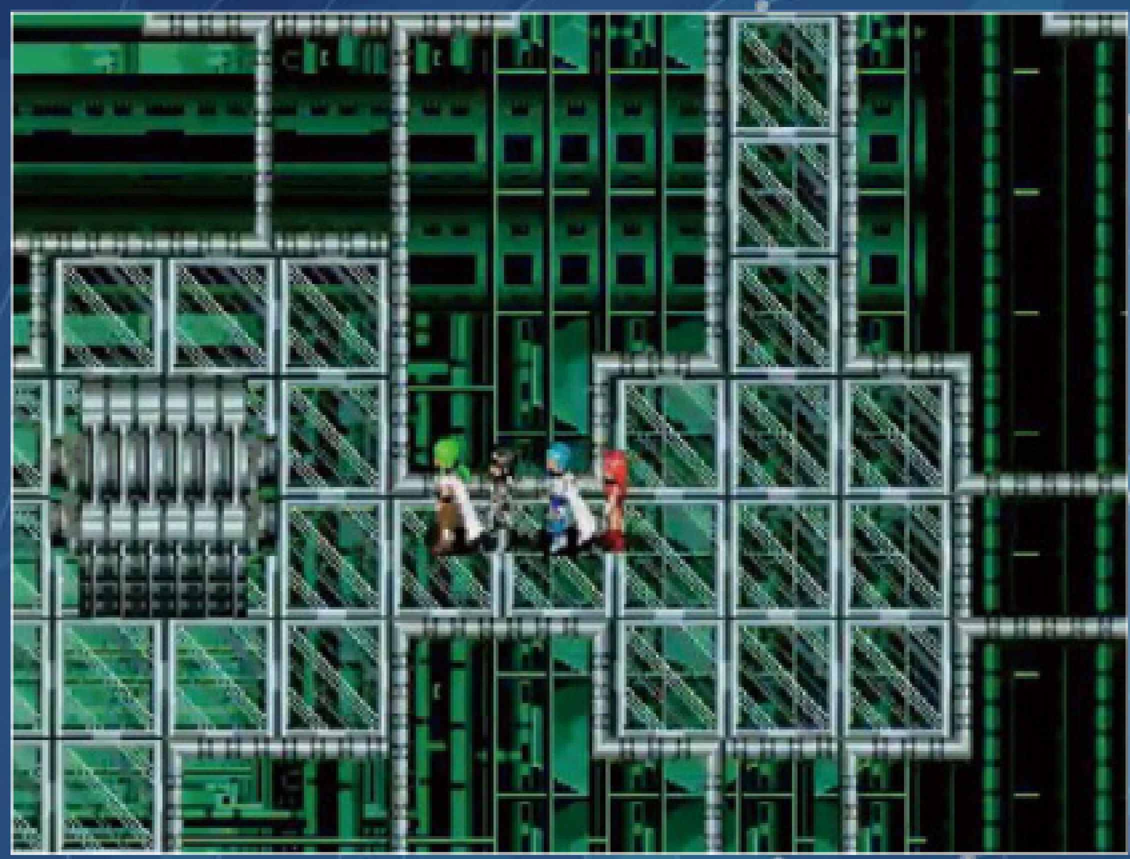


▶"世代交替"是《梦幻之星3》的最大特色，这是本作的主人公世代系谱图

■开创性的"世代交替"

熟悉前两作的玩家在初步上手《梦幻之星 3》后，或许会感到一头雾水，因为《梦幻之星 3》的世界观设定似乎和《梦幻之星》及《梦幻之星 2》毫无关联，故事发生在一块陌生的大陆上。在千年以前，这片大陆上有着操控着无数怪物的魔女莱娅和率领着机器人军团的英雄奥拉基奥这两大势力，两大势力之间展开的旷日持久的战争彻底埋葬了高度发达的古代文明，最后两败俱伤的两大势力封锁了相互之间交流的渠道。随着时间流逝，这个世界的文明逐渐恢复到了中世纪的程度，但奥拉基奥族和莱娅族依然维持着世世代代的隔绝状态。某日，继承了奥拉基奥血统的利库王国王子凯恩在海滩上救起了一位失忆的少女，并通过悉心照料让她恢复了健康。随后，王子和这位名叫玛丽娜的少女坠入了爱河，并不顾已帮自己跟邻国公主订下亲事的双亲的反对，执意要和玛丽娜举行婚礼。而在婚礼当天玛丽娜被劫走，凯恩王子为了拯救心爱的女性而踏上了旅途。

《梦幻之星 3》拥有在"《梦幻之星》系列"中堪称最为庞大的故事，它是系列中第一次也是惟一一次采用了"世代交替"系统的作品，玩家操作的主人公要和心爱的女性结婚生下孩子，而第二代主人公同样会经历结婚生子，整个剧情在时间线上前后跨度达到数十年，在第三代主人公的时候才会迎来完结。而主人公的结婚对象也并不固定，第一和第二世代的主人公都有两位结婚对象可选择，随着结婚对象不同，下一代的主人公和相关剧情也会有变化，甚至在第三世代篇章时，根据上一代主人公和结婚对象的不同组合，最后会有 4 个不同结局。这一设定在日式 RPG 中都可以说是开创性的（比起 1992 年发售的著名的世代交替 RPG《DQ5》都早了两年）。



■被打入"黑历史"的系列续作

不过相比《梦幻之星 2》和《梦幻之星》的联系，《梦幻之星 3》在剧情上给玩家的第一感受的的确确是"陌生"，在《梦幻之星 3》中，虽然在第二世代篇章中玩家就能得知他们的世界其实是一艘巨大的移民飞船，但是只有在第三世代篇章的一个支线剧情里，这艘飞船的由来才会被揭露——正是 1000 年前 Algol 太阳系第一行星帕尔玛毁灭（即《梦幻之星 2》中的剧情）时，幸存的帕尔玛难民所乘坐的移民船，引发莱娅族和奥拉基奥族战争的元凶也是潜伏在飞船上的"黑暗法鲁斯"，由于这段不是强制剧情，所以并不是每一个自力攻略的玩家都能了解到飞船的真正过去。而 4 个结局中也仅有一个结局能够和《梦幻之星 2》扯上一点关系（即飞船穿越黑洞来到一万年前的地球），尽管本作在剧情上属于外传性质，但整个游戏在文化、人种等世界观要素，还有音乐和人设风格方面都没有看到和"《梦幻之星》系列"相关的地方，如果这部作品不叫《梦幻之星 3》而是随便一个什么名字，恐怕也不会有人有异议。系统方面《梦幻之星 3》也做了不少新的尝试，但反响基本都只是一般，自动战斗过于极端化让玩家只能频繁吐槽角色的 AI，自由分配点数的设计也没有太大的意义，而世代交替系统虽然让剧本看起来很庞大，但其实流程中对于角色的塑造趋于平淡，很难让玩家感受到三代人的区别，无法像前作剧本那样触动玩家。然而最为令人不满的大概就是画面表现了，尽管本作和前作一样都使用了 6M 的容量，但是相比前作，本作在战斗画面部分惨遭劣化，不仅敌人设计奇形怪状，我们也没有了角色背影和战斗动画效果，整个战斗画面粗糙得让人怀疑这真是《梦幻之星 2》的续作而非前作？

《时之继承者 梦幻之星 III》在发售之后在评价上惨遭滑铁卢似乎也证明了这点，不仅《FAMI 通》评分只有 24 分，当时的 MD 专门志《メガドライブ FAN》也只给其 18.69 分（最高 30 分）的评价，在"《梦幻之星》四部曲"中评分是最低的，而不少激进玩家也将本作归于"黑历史"范畴，虽说本作不乏可圈可点的要素，但是过于追求创新的同时，也忽视了系列老玩家的需求。还好 SEGA 痛定思痛，卧薪尝胆，才有了 3 年之后《梦幻之星 千年纪的终结》这部系列最高作的诞生。

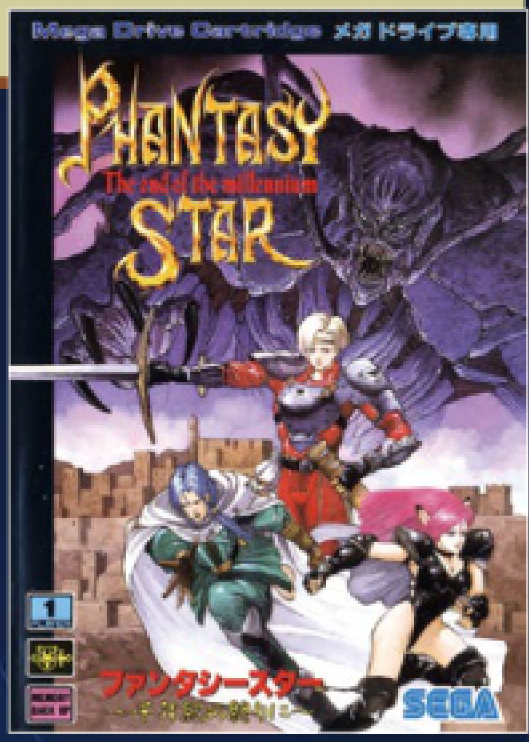


怀旧专题 FEATURE

梦幻之星 千年纪的终结

（ファンタシースター 千年紀の終りに）

发售时间：1993年12月17日
平台：MD



■原班制作人马集结

《时之继承者 梦幻之星III》的失败让SEGA不得不在续作的开发上换回了原班人马，主导初代《梦幻之星》开发的小玉理惠子重新上马担任本作的导演，角色设计同样由《梦幻之星 2》的吉田彻负责，熟悉的画风回归，让喜爱“《梦幻之星》系列”的玩家怀念不已。相比《梦幻之星 3》，本作的日版标题反而更像一个外传，因为只有副标题而没有代表系列序号的“4”（后来海外版还是加入了序号 4），但是游戏舞台又回到了玩家们久违的 Algol 太阳系，而“千年纪的终结”这个副标题也预示着“《梦幻之星》系列”的故事或许也将在本作告一段落。

■熟悉而感动的世界观设定

本作故事距离《梦幻之星 2》的故事又过了一千年，在一千年前，也就是《梦幻之星 2》的时代，给整个星系带来巨大繁荣的行星管理系统“母脑”遭到破坏，第一行星帕尔玛也遭到毁灭，这场灾难同样波及到了 Algol 太阳系中的第二行星莫塔比亚和第三行星德索利斯，由于母脑崩溃造成的连锁影响，蒙塔比亚有 90% 以上的人口在这场灾难中死去，曾经高度发达的科学文明也遭到了大破坏。随着时间流逝，莫塔比亚行星上的文明也在逐步恢复，但随之而来的还有环境的恶化和各种异形怪物的肆虐。在人类中出现了“猎人”这一职业，他们的工作就是接受各种讨伐怪物的委托，并以此赚取赏金。在故事开始，本作的主人公——年轻的见习猎人鲁迪和老师莱拉接到了来自莫塔比亚学院的讨伐生化怪物的委托，然而在调查中鲁迪和莱拉发现了导致生化怪物肆虐的幕后黑手，是一名叫做杰奥的暗黑魔道士。在和杰奥的战斗中，鲁迪一行逐步发现其背后还有着隐藏着更深的邪恶势力——死灰复燃的“黑暗法鲁斯”。为了星系的命运，鲁迪踏上了追寻千年前英雄足迹的旅途，代表着黑暗法鲁斯复苏的千年纪，也即将在本作迎来完结。

附：标题中的“千年纪”为《梦幻之星4》世界观设定中的一个概念，被光之精神体封印的暗之精神体“深远之暗”每1000年便会因封印力量的减弱而以“黑暗法鲁斯”的实体形态出现，此时便会有一位勇士背负起打倒黑暗法鲁斯的职责。



▲使用类似漫画分镜式的过场演出是《梦幻之星4》的一大特色

■大容量带来的超强进化

从副标题就可以看出，《梦幻之星4》明显是企划之初就已经定位为系列的完结篇，在制作方面 SEGA 给予了很大投入。在容量上，《梦幻之星 4》从 3 代的 6M 一下子扩展到 24M 的大容量，音乐、画面、系统都得到了大幅度的强化，地图和迷宫以华丽细腻的多层卷轴绘制，战斗中的各种角色动作，法术动画则比其 2 代更为精致，而战斗系统更是得到了前所未见的优化，不仅用人性化的“宏”（Macro）系统来改进了前两作褒贬不一的自动 AI 战斗，而通过特定的指令顺序还可以发动华丽的合体技，本作的合体技种类众多，最强的四人合体技威力非常霸道，在日式 RPG 中也堪称是开创性的系统，沙地飞车等旧作中的交通工具也得以回归，甚至还有搭乘沙地飞车讨伐怪物的全新战斗模式。同时本作还新增了在猎人公会中接受任务、讨伐怪物，之后领取赏金的支线任务系统，这一系统也被日后的“《梦幻之星在线》系列”所继承。



在剧本方面《梦幻之星 4》回归了传统王道路线，在整体风格上也趋于明快，并没有像 2 代那么致郁。不过故事中前期某位重要角色的便当相信还是会让不少玩家心情低落上好一阵。本作的剧本与前几作关系紧密，在故事终盘玩家可以了解到整个“《梦幻之星》系列”中世界的起源，黑暗法鲁斯的由来，标题中“千年纪”的含义，还能再度见到前几作中保卫 Algol 太阳系的英雄们，甚至连 1 代里的大反派狂王拉辛都会在本作中作为剧情 BOSS 出场。同时对世界观设定上的一些问题进行了补完（确定了“黑暗法鲁斯”的复数存在，也为 3 代里的矛盾设定和后续《梦幻之星 在线》的展开提供了可能性）。在最后鲁迪和同伴们在次元裂缝中击败了黑暗法鲁斯诞生的源泉“深远之暗”，让这段千年

纪的历史彻底得以终结。

由于容量的扩大，《梦幻之星 4》在游戏流程中得以开创性地采用大量类似漫画分镜式的大张图片来表现剧情，演出感染力比起往作大幅提升，主人公和同伴之间的对话，在调查场景中的物体时的台词也相当丰富，足以让人体会在制作组在开发本作时的用心。

■生不逢时的名作

SEGA 对《梦幻之星 4》的开发可谓是投入血本，本作几乎汇聚了系列历代几乎所有优点，并改正了几乎所有前几作被诟病的部分，惟一美中不足的大概就是隐藏要素比较少，而且整体难度偏低吧（相比《梦幻之星 2》而言或许反而是优点?），《梦幻之星 4》在 16 位机时代的 RPG 作品中几乎算是没有什么缺点的游戏，有着足以成为传世名作的素质。然而在《梦幻之星 4》推出的 1993 年，任天堂的 SFC 已经基本牢牢控制了日本游戏市场，有《勇者斗恶龙 V》和《最终幻想 V》珠玉在前，《梦幻之星 4》多少有些生不逢时吧（而且《梦幻之星 4》发售 4 个月后就是游戏史上最强 RPG 之一的《最终幻想 VI》发售），然而本作的优秀品质还是为整个“《梦幻之星》系列”积累了极高的人气，也为日后 SEGA 重启“《梦幻之星》”品牌，推出“《梦幻之星在线》系列”并获得成功打下了重要基础。



“《梦幻之星》四部曲”外传、复刻作品一览



外传作品

■梦幻之星冒险（ファンタシ - スタ - アドベンチャ -）

本作发售于 1992 年 3 月 13 日，平台为 SEGA 推出掌机 Game Gear（GG），游戏类型为文字冒险游戏，世界观以《梦幻之星 2》为基础，描述了在出生于莫塔比亚星的一位特工，在德索利斯星上遭遇的一系列事件。



■梦幻之星外传（ファンタシ - スタ - 外传）

本作发售于 1992 年 10 月 16 日，平台同样为 GG，本作发生的时间在《梦幻之星》初代 450 年后，在初代主人公阿丽莎发现的星球“亚历山大”上，少年阿雷克为了拯救被囚禁的父亲，而和青梅竹马的少女米妮娜展开冒险的故事。本作世界观设定和剧情和“《梦幻之星》系列”本传差别很大。

■梦幻之星 II 文字冒险（ファンタシ - スタ - II テキストアドベンチャ -）

发售于 1994 年 3 月 18 日，平台为 MD，本作是作为《梦幻之星 2》外传而推出的一款游戏，玩法和《梦幻之星冒险》一样为文字冒险类型，通过阅读文本 + 剧情图片来推进剧情（战斗部分通过扔骰子来决定），本作剧本为《梦幻之星 2》8 位主要角色各自的外传，玩家通过游玩本作可以了解到《梦幻之星 2》中各个角色不为人知的过去。本作需要利用到 MD 的电话网络服务“游戏图书馆”来进行购买，在该服务终止后，SEGA 推出的 MDCD 版《游戏罐头》（SEGA 游戏合集）和梦幻之星 2 版《SEGA 世纪 2500 系列 Vol.32 梦幻之星完全合集》中都有收录本作。



重制、复刻、合集作品

■SEGA世纪 梦幻之星合集（SEGA AGES ファンタシ - スタ - コレクション）

发售于1998年4月2日，平台为SS，收录《梦幻之星》到《梦幻之星4》，本作在画面方面基本维持了原版素质，不过追加了一部分新要素（1代BGM为FM音源完全移植，2代追加了高速移动功能，3代和4代除了追加高速移动功能外还将存档位增加到了4个，同时还追加了可以观赏TV广告和设定图的画廊模式。

■梦幻之星合集（Phantasy Star Collection）

发售于2002年11月25日，平台为GBA，收录了1代至3代共3部作品，本作只在日本以外地区销售。

■SEGA世纪2500系列（SEGA AGES2500 シリ - ズ）

SEGA世纪2500系列为SEGA在梦幻之星2平台上推出SEGA经典作品复刻/重制版，其特色为价格均为2500日元，“《梦幻之星》四部曲”在“SEGA世纪2500系列”中共有3部作品。

Vol.1 梦幻之星 世代1（ファンタシ - スタ - generation：1）

发售于2003年8月28日，本作为1代的完全重制版，画面、人设均进行了重新绘制，不少剧情演出也采用了大魄力的CG图片。



Vol.17 梦幻之星 世代2（ファンタシ - スタ - generation：2）

发售于2005年3月24日发卖，和1代同样，本作为2代的完全重制版，同时游戏中还还收录了原版《梦幻之星2》。



■1代和2代的重制版在人设和画面都进行了完全重绘，不少剧情过场采用大幅CG表现，演出效果大大加强

Vol.32 梦幻之星 完全合集（ファンタシ - スタ - コンプリ - トコレクション）

发售于2008年3月27日，虽然同样属于SEGA世纪2500系列作品，但本作只是收录了原版1代到4代的作品（以及海外版）加上《梦幻之星II 文字冒险》，但3代和4代不像《世代1》、《世代2》那样是重制版，也未收录重制版的《世代1》和《世代2》，略坑。同时作为《梦幻之星外传》和《梦幻之星冒险》两部掌机平台的作品也作为隐藏要素在本作中可以游玩（在标题画面按住方向键右后，再按开始键，菜单最右侧即可出现这两作）。2012年12月19日本作以系列25周年纪念的名义登陆PSN商店，之后《世代1》与《世代2》也陆续登录PSN商店，只拥有梦幻之星3主机的玩家也可以在梦幻之星3上以官方模拟器的形式重温经典了。






CAPTAIN AMERICA™
and The AVENGERS
LICENSED BY
SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE
SEGA™ GENESIS™ SYSTEM
DATA EAST
SEGA
GENESIS
16-BIT CARTRIDGE
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF
QUALITY